

CINEMA: UM ROTEIRO COM OS PRÓXIMOS FILMES BASEADOS EM JOGOS

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY **BRASIL**

CONFIRA:

PREVIEWS: GOD OF WAR (PSP)
MANHUNT 2 (Wii/PS2/PSP)

ENTREVISTA: MILTON BECK E
O PROGRESSO DO 360 NO BRASIL

SPOILER: HALF-LIFE

RETRO: JOGOS DE FILMES
A VOLTA DOS ADVENTURES



PIRATARIA

Um dossiê completo sobre a indústria da falsificação no Brasil – e como ela afeta nosso amado segmento de games



É proibido jogar

Quem são as pessoas que avaliam as faixas etárias dos jogos antes de chegarem às lojas

A hora da virada

Saiba porque este é o melhor momento do mercado brasileiro de games

Reviews

Forza 2 (360), Resident Evil 4 (PC), Mario Strikers (Wii), Odin Sphere (PS2)

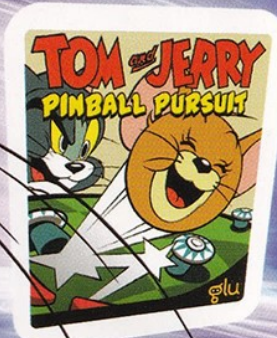


ZIFF DAVIS MEDIA

Nº 65
R\$ 8,90



envie um **TIM TORPEDO** com o comando **TOM** para **9696**



TESTE OS JOGOS ANTES



EM BREVE



Viver sem fronteiras

Você pagará a partir de R\$5,99 por jogo. As versões Demo dos jogos são gratuitas. A navegação no site wap da TIM e/ou a conexão durante o download do jogo e dos testes serão cobradas, de acordo com os dados trafegados, conforme seu plano de acesso TIM WAP/TIM WAP FAST. Consulte disponibilidade do serviço e compatibilidade com seu aparelho em <http://www.tim.com.br>.

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; © 2006 Microsoft. PGR e todos os elementos do jogo são marca registrada da Microsoft; TOM & JERRY e todos os seus elementos e personagens são marcas registradas de © Hanna-Barbera. CARTOON NETWORK e logo são marcas registradas © Cartoon Network; © 2006 Hasbro. Todos os direitos reservados. A marca MONOPOLY e seu logo, o design do tabuleiro do jogo, os quatro cantos do jogo, a marca MR MONOPOLY e seu personagem, assim como cada elemento distinto do tabuleiro e peças do jogo são marcas registradas da Hasbro. © 2006 Hasbro. Todos os direitos reservados.



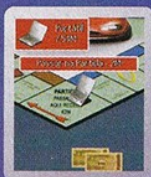
envie um **TIM TORPEDO** com
o comando **SKO** para **9696**



envie um **TIM TORPEDO** com
o comando **PGR** para **9696**

DE COMPRAR

envie um **TIM TORPEDO** com
o comando **MONO** para **9696**



O jogo de tabuleiro mais famoso do mundo
com ruas e bairros do Rio de Janeiro e São Paulo

BAIXE JOGOS DEMO!



01

ENTRE NO **PORTAL TIM WAP**
DIRETO DO SEU APARELHO E
SELECIONE A OPÇÃO **JOGOS**



02

CLIQUE NA CATEGORIA
JOGOS DEMO E ESCOLHA
UM JOGO DEMO PARA
FAZER O DOWNLOAD



03

DEPOIS DE CONCLUÍDO
O DOWNLOAD, EXPERIMENTE
O JOGO



04

AO FINAL DO TESTE, VOCÊ
PODERÁ BAIXAR A VERSÃO
COMPLETA DO JOGO PARA
O SEU CELULAR!

INDEX

➤ número 65 • junho de 2007



Capa: Dossiê Pirataria

Causas e
consequências
de um mercado
ilegal



12

Breve em
cartaz



32

Tempo de
Aventuras

➤ EGMAIL

- 08 Não sendo SPAM, aceitamos até arquivos anexos

➤ START

- 12 **Breve em Cartaz**
Os filmes atualmente em produção baseados em games
- 18 **Game Music**
As músicas de Phoenix Wright invadem a corte
- 20 **Entrevista: Milton Beck**
O executivo da Microsoft e o primeiro semestre do Xbox 360 no Brasil
- 22 **Gadgets**
Ferramentas indispensáveis para o dia-a-dia
- 24 **Engrenagens da Classificação**
Como o governo analisa os jogos eletrônicos
- 28 **Gamer Girl**
Thais Barreiro é gamer multiplataforma
- 30 **Massive**
As novidades lá de fora e aqui de dentro

32 Tempo de Aventuras

PC e DS comandam o renascimento dos adventures

36 Entrevista: Hironobu Sakaguchi

O tio de Final Fantasy (ok, "o pai") solta o verbo

40 EGM Celular

Novos modelos disputando o mercado

42 EGM Nippon

Chocobos pra cá, Square Enix pra lá

46 Quartermann

Ele só não acerta mais porque só ocupa uma página

48 Em Breve

Tomando quentão e jogando a valer

➤ PREVIEWS

- 50 **God of War: Chains of Olympus**
Aquele herói de saias vai brigar no PSP

54 Manhunt 2

Insanidade pouca é bobagem

➤ CAPA

- 58 **Dossiê Pirataria**
Os prejuízos de um mercado ilegal em crescimento

➤ ESPECIAL

- 68 **Hora da Retomada**
A indústria brasileira procura seu rumo

➤ REVIEWS

- Multiplataforma**
82 **Pirates of the Caribbean: At World's End** (PS2/PS3/360/Wii)
Spider-Man 3 (PS2/PS3/360/Wii)

- PC**
77 **Resident Evil 4**
Sam & Max 6: The Bright Side of the Moon

- Wii**
78 **Mario Strikers: Charged**
Mario Party 8
79 **Big Brain Academy: Wii Degree**

- Xbox 360**
80 **Forza Motorsport 2**
82 **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
Tenchu Z

Sem massagem



JÁ ABORDAMOS TEMAS GRAVES,

pautados pelos anseios do gamer brasileiro e pelos rumos da indústria nacional. Falamos de política, de economia e de comportamento com a mesma frequência com que tratamos de Halo, de Final Fantasy ou de Mario – pois todos esses assuntos fazem parte do universo do gamer adulto, o foco de nossa atenção.

Porém, dessa vez, fomos além: estampamos na capa todo o nosso sentimento. A nossa indignação com um parasita que suga as energias de uma indústria embrionária, o nosso comprometimento com a causa do jogador brasileiro honesto, a nossa solidariedade pelas empresas que confiam e investem no nosso mercado, a nossa esperança por dias melhores e a nossa vontade de fazer algo para agilizar essa mudança.

Após longos meses de trabalho, nasce essa edição, com a proposta de discutir um assunto polêmico: a pirataria. Esse mal que se infiltra na sociedade e, sem que nos demos conta, lança âncora e detém nossa marcha tão firme e promissora. Nos jogos eletrônicos, seqüestra todo o potencial que temos enquanto mercado e tolhe nossos sonhos de um dia fazer parte do circuito mundial dos videogames.

Nessa reportagem especial, alertamos para os danos causados pelo comércio de produtos falsificados, sem deixar de analisar os fatores que sustentam essa indústria da ilegalidade. Sabemos que: 1) Pequena parcela da população brasileira tem poder aquisitivo para comprar produtos originais com regularidade. 2) A carga tributária que incide sobre tudo o que é comercializado no país é um fardo pesado demais. 3) A corrupção existe e desvia grande parte do dinheiro arrecadado pela máquina fiscal. 4) Todos esses fatores juntos alimentam a pirataria num ciclo potencialmente sem solução. Mas optamos por não cruzar os braços. Esperamos, sinceramente, que essa iniciativa, por singela que pareça, possa despertar consciências e surtir algum efeito positivo. Leia, reflita e escreva contando a que conclusões chegou.

—Fabio Santana, Editor Executivo
fabio.santana@gameworld.com.br



46

Forza Motorsport 2
Uma bela homenagem
ao automobilismo
no Xbox 360



50 **God of War: Chains of Olympus**



80 **Hora da Retomada**
Mais uma chance
para a indústria
brasileira de games

PS2

- 83 Odin Sphere
- 84 Dawn of Mana

PSP

- 85 Driver '76

DS

- 86 Etrian Odyssey
- Touch the Dead

CELULAR

- 87 Essence
- Hitman: Blood Money
- Worms 2
- Star Wars

VIRTUAL LIVE NETWORK

- 88 Gauntlet 2 (PS3)
- Super Rub-a-Dub (PS3)
- Prince of Persia (360)
- Bombberman (360)
- 89 Rush 'n Attack (360)
- Xenious (360)
- Donkey Kong Country 2 (Wii)
- Streets of Rage 2 (Wii)
- Ninja Gaiden (Wii)
- Final Fight (Wii)

NANO REVIEWS

- 90 Lord of the Rings Online:
Shadows of Angmar (PC)
- Heatseeker (Wii/PS2/PSP)
- Bionicle Heroes (Wii/360/PS2/GC)
- Dance Dance Revolution Unverser (360)
- 91 Rayman Raving Rabbids (360)
- Tony Hawk's Downhill Jam (PS2)
- SNK vs Capcom Card Fighters (DS)
- .Hack//G.U. Vol. 2//Reminisce (PS2)
- Cube (PSP)
- 7 Wonders (PSP)

> GAME OVER

- 92 **Retrô: Jogos de Filmes**
Aberrações e pérolas baseadas no cinema
- 91 **Spoiler: Half-Life**
Se você não entendeu nada até agora
- 96 **Cult: O Dreamcast não morreu**
Ikaruga, Jet Set Radio Future e Seaman
- 97 **Em Pauta: Classificação Etária**
Uma mãe e um publisher compartilham suas visões
- 98 **Na Próxima edição**
E 2007 já está pela metade

Neo, para quem quer entrar
de cabeça na diversão.





Os melhores acessórios para o seu video-game.



fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
<http://www.neotronics.com.br>

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

EGMAIL

> reclamações, pedidos e agradecimentos - tudo dentro da lei



> CARTA DO MÊS

Casar e jogar, é só começar

Tenho 34 anos e sou casado há três. Mas antes do casamento, acertamos que a segunda-feira seria sagrada. Sagrada para a jogatina. E é toda segunda-feira, há quase cinco anos (é, começou antes do casamento), que me reúno com meus amigos aqui em casa para uma sessão de Xbox. Existiram tempos de *Medal of Honor* e *Forza*, mas o que sempre volta pra bandeja é o futebol... *FIFA* e *WE* travaram batalhas e alimentaram as mesas do jantar das segundas. Pizza, lasanha ou um café ao melhor estilo da casa da mamãe. Não importa. O que importa é que a patroa dá o maior apoio: "Pelo menos ele não sai pra jogar, tô de olho nele [risos]". Por isso, posso afirmar: existe game depois do casamento.

Felipe
Via e-mail

Mas que bela história o Felipe nos trouxe! Feliz serão os filhos dele, que crescerão nesse ambiente divertido e amável. Pais, mães, esposas, avós, tios, tias e outras tantas pessoas que cuidam (ou cuidavam) de nós também devem fazer como a esposa do Felipe: é melhor se divertir em casa, aos olhos e mãos de quem cuida, do que estar por aí fora correndo riscos (sejam eles quais forem: de violência a traição!). É claro que os jogos têm lá seus tiros, drogas e sangue, mas, com uma família bem estruturada, ninguém se influenciará por isso. Belo exemplo o seu, Felipe. Esperamos que a sua esposa também prefira os jogos à novela das oito.

Injuriado com a Nintendo

Em que mundo a Nintendo está? *Pókemon Diamond & Pearl*, *Ruby & Sapphire*, *Gold & Silver* e companhia mostram a total incompetência da empresa em produzir um jogo baseado em uma fórmula de sucesso. O sistema de batalha é o mesmo desde o pré-histórico Game Boy, o enredo é um pouco mais complexo que o de Tetris, sem comentar os *Pókemon* que são bobos e infantis, ao contrário dos da primeira leva que tinham personalidade e carisma. Na minha opinião, *Yellow* é o melhor. Será que a Nintendo tem medo de *Pókemon*? Não vejo outra razão para criar um jogo infantil em vez de investir no público maduro. Ainda tenho esperanças de poder jogar *Pókemon* sem meu irmão dar risada de mim.

Jader Miane Nabarro
Tangará da Serra / MT

E, ainda assim, *Pókemon* vende muito. Mas muito mesmo. O que a Nintendo faz é melhorar sua série, jogo a jogo. Quando todas as alternativas se esgotarem, aí sim será a hora de reinventar. Por mais que você esteja

bravo, revoltado e injuriado, não deixa de jogar *Pókemon*, pois ele continua sendo um jogo agradável - você é que cresceu! Mas vale lembrar que as investidas da Nintendo em jogos da série *Pókemon* fora do seu padrão não foram tão bem recebidos quanto os títulos que você citou. A empresa só segue a tendência de seu público.

L.I.X.O.?

Concordo com a maioria dos reviews, mas tem um que está me incomodando. Gostaria de expressar minha mais pura indignação com relação à reação da imprensa especializada ao jogo *S.T.A.L.K.E.R.*. Como gamer e fã incondicional de shooters em primeira pessoa, não consigo, nem posso, aceitar tais notas pra tamanho lixo digital. 7.0, 8.5 e 8.0 são notas muito altas para um jogo terrível e frustrante como esse. Pensem bem: num shooter você tem que acertar o inimigo, certo? Façam um teste: peguem uma AK-74 e mirem num inimigo a uns 50 metros, descarreguem rajadas nele até acabar o pente. Algo aconteceu? Não! Ele só vai reagir se pelo menos uma das balas pegar na cabeça, não estava tomando dano! Parto do princípio de que, se um jogo vai usar armas realistas, ele tem que ter uma mecânica realista com relação ao dano também. *S.T.A.L.K.E.R.* é tão ruim e indignante que não dá vontade de continuar. Nota 4 ou menos.

Yuri Santos
Rio de Janeiro / RJ

Mais um leitor injuriado, dessa vez conosco. Nosso consultor de balística, o Sr. Editor da EGM PC Renato Bueno,

> ESCREVA PARA A EGM BRASIL

E-mail: EGMbrasil@gameworld.com.br

Endereço: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho - São Paulo / SP
CEP: 05437-000

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
Número 65 • Junho de 2007
www.heroi.com.br

André Forastieri Editor
André Martins Presidente

REDAÇÃO

Odair Braz Júnior Diretor de Redação
Fabio Santana Editor Executivo
Renato Bueno Editor Assistente
Ricardo Farah Editor de Reviews
Bruno Zerbinatti, Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa Redação
Henrique Minatogawa Revisão e Textos
Robson Teixeira Coordenador de Arte
Homero Letonai, Marco Souza e Delfin Designers

COLABORADORES

Alexei Barros, André Forte, Bruno Zerbinatti, Claudio Prandoni, Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Fabio Bracht, Gilsomar Livramento, Gustavo Hitzschky, Gustavo Lanzetta, Henrique Minatogawa, Henrique Sampaio, Marcelo Marcondes, Orlando Ortiz, Otavio Moulin, Renata Honorato, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust (textos), Marcelo Barbão (textos e tradução), Verbo Tupi Estúdio (ilustração)

FUTURO

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas
Oswaldo Junior Assistente Comercial
João Luiz Atendimento ao Leitor

PUBLICIDADE

Alberto Kaduoka (Kadu) Gerente de Publicidade
Isac Guedes Coordenador de Publicidade
Cintya Müller Assistente Comercial

WEB

Fernando Nogueira Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jacon Supervisor Técnico

FINANCEIRO

Priscila Santos Gerente Financeira

EGM Brasil, edição 65, junho de 2007, é uma publicação da Futuro Comunicação.
ISSN 1516-1892.
Quem aí é a princesinha?

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:

Rua Heitor Penteado, 813 Sumarezinho,
São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6051 Fax: (11) 6877-6076
www.futurocomunicacao.com.br

PARA ANUNCIAR

publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (011) 6877-6051 / 6877-6053 / 6877-6054
Fax: (011) 6877-6074

SERVIÇO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (011) 6877-6056 / 6877-6057
de segunda a sexta, das 9h às 18h
Fax: (011) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
CEP 05437-000 - São Paulo/SP

Impressão: CLY - Distribuição: DINAP

Filiado à **ANER**

A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2007 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc.

OBRIGADO!



TECTOY
mobile



> VERSÃO BRASILEIRA

Nunca um jogo da série *Star Wars* representou o uso da Força com tamanha perfeição. Empunhe o Wii Remote como um sabre de luz e com o Nunchuck afaste seus inimigos, objetos ou o que mais aparecer na sua frente. Com *Star Wars* ficou tão mais fácil e divertido jogar que até Darth Vader abandonou seu sabre de luz. Só falta você para vir para o lado Nintendo da Força, a convite de André Majczak.

A brincadeira continua todo mês: mande suas montagens para EGMbrasil@gameworld.com.br.

As melhores aparecerão aqui no EGMil.

> TOP 10

game lib

Veja quais são os games mais votados no site em maio.

1. Final Fantasy XII: Revenant Wings (DS)
2. Pirates of the Caribbean: At World's End (DS)
3. Shining Wind (PS2)
4. Final Fantasy Tactics: The Lion Wars (PSP)
5. Pokemon Pearl (DS)
6. Odin Sphere (PS2)
7. Brain Age 2 (DS)
8. Wii Play (Wii)
9. God of War II: Divine Retribution (PS2)
10. Guilty Gear: Dust Strikers (DS)

Dê a sua nota e participe do próximo ranking. Acesse

www.gamelib.com.br

gostou do jogo. Ele é o único homem macho da redação capaz de segurar no cano (sem malícias). Deu a maior nota a *S.T.A.L.K.E.R.*, então deve saber o que faz. Mas na vida real as coisas são mais difíceis do que você imagina. Talvez *S.T.A.L.K.E.R.* seja tão realista que, por isso, se torna frustrante. Ou os projéteis do jogo estavam velhos demais e afetados pela radiação de Chernobyl.

Mais uma vítima

Pelo amor de Deus, me ajudem! Ontem fui ligar meu Xbox 360 e, no meio do jogo, a imagem congelou. Desliguei o aparelho e só fui ligá-lo depois, então me deparei com três luzes vermelhas. Pesquisei na internet para saber o que era e não obtive nada animador. O console foi comprado no Canadá por um amigo meu e ainda está na garantia, porém, não tenho como mandar para lá para trocar. Ele tem cinco meses de uso e não é destravado. Se vocês pudessem me indicar algo que eu possa fazer, ficaria agradecido. Contatei as assistências autorizadas no Brasil e elas só cuidam dos consoles nacionais. Será que se eu levasse em uma assistência qualquer e o técnico mexesse no aparelho eu perderia o direito de acesso à Live? Não sei mais o que fazer. Sem meu Xbox, minha vida acabou!

João Vitor
Guarulhos / SP

João, se enviar o seu Xbox 360 para fora do país está fora de questão, você até pode tentar consertá-lo com alguma assistência técnica "não-autorizada" – algumas por aí estão conseguindo o milagre da ressurreição dos consoles. Ou espere por uma decisão da Microsoft Brasil, que disse que poderá, um dia, prestar esse atendimento a quem comprou o seu produto fora do país. Seu acesso à Live só ficará comprometido se você modificar o seu console para rodar jogos piratas. Mas nunca é demais lembrar: aberto por outras pessoas que não as autorizadas, o produto perde toda a garantia.

Torcida pela queda (de preço)

Há sete meses o Wii e o Xbox 360 foram lançados no Brasil. O problema é que os

consoles importados chegam a ser mais baratos que os "nacionais". Então eu pergunto: 1) Com o dólar em baixa, quais são as iniciativas das duas empresas para vencer os impostos e tarifas absurdas? 2) Alguma pista do que se passa na cabeça da Sony com relação aos consoles "brazucas"? Até quando o Brasil ficará chupando dedo?

Welben Ribeiro
Olinda / PE

O dólar mais baixo ajuda, mas ainda não é o ideal para que o preço dos consoles "oficiais" no Brasil caiam.

O problema maior ainda são os impostos: os consoles importados não pagam todos eles (quando pagam), e por isso fluem mais com o preço do dólar. Quanto à Sony no Brasil, continuaremos chupando o dedo por tempo indeterminado. Mas uma coisa é certa: não chuparemos o dedo de ninguém só para ter o PlayStation oficialmente por aqui.

O casamento da Nintendo com o Brasil

É verdade sobre a vinda de uma fábrica da Nintendo para cá? Quais seriam as consequências disso? Maior competitividade no mercado gamístico? No mais, valeu por terem publicado minha declaração na última edição. Minha namorada adorou e jogamos *Guitar Hero* felizes da vida! P.S.: Claro que não esqueço de chamar vocês pro casamento, mas será que vocês vão?

Igor A. A. Mendes
Via e-mail

O caso da fábrica da Nintendo no Brasil foi apenas um grande mal-entendido. De fato, o estado de Santa Catarina terá um pólo de desenvolvimento de games, mas contatos com a empresa de Mario nunca foram feitos. Um dia, talvez, quem sabe... Por enquanto, veremos apenas mais uma boa iniciativa para o mercado brasileiro de jogos. Seu casamento terá comes, bebes e muita jogatina no salão? Se sim, pode contar conosco, não perderemos por nada. 🍷

> LÁ E CÁ

Por favor, especifiquem para mim o que é "saída digital"?

Anônimo
Via celular

Ela trata as informações de forma binária, provendo um sinal melhor, já que componentes eletrônicos também são digitais. Quando não há isso, o aparelho precisa converter o sinal (analógico).

Por que os jogos de portáteis, mesmo às vezes sendo melhores que os de consoles de mesa, jamais ganharam capa na revista?

Rafael Ventura
Via e-mail

Porque não são grandes o suficiente. Ok, falando sério agora, quando um jogo merecer capa, ele terá. Mas já tivemos vários destaques menores de jogos para portáteis.

O que vocês achariam de uma espécie de Keyboard Hero lançada pela Activision?

Anônimo
Via celular

Desde que não acompanhasse um "teclado-guitarra" brega dos anos 80, seria bacana.

> PÉ DE LEITOR

kra eh soh nas **minhas** duas ultimas edições q comprei que há algumas **paginas** q estão ao **contrário**, de ponta cabeça?

—Guilherme, no Orkut, dizendo que cometemos um ERRO FEIO. Na verdade, as outras 98 páginas é que estavam erradas.

Vocês já repararam que os **Miis** parecem umas **salsichas cabeçudas**?

—Obviamente, Welben Ribeiro (de novo ele?) ainda não jogou Wii com alguém que seja baixinho e gorducho (Mario não conta).

ae gente eu to qrendo saber o q e a letra "**N**" tipo q eu tento **ir atras** dela mais ela **nunk chega**

—Por aí no orkut. O cara queria saber o que era a letra N no mapa de GTA. Precisamos dizer o que é?

Second Life = No Life

—Leandro, no orkut, sem a sua primeira vida, pois está investindo na segunda.

Sem chance, já perco **muito tempo** no orkut.

—Bruno, que ainda está preso à antiga praga. Agora é **Second Life**, mermão!

RESULTADO DA PROMOÇÃO REVISTA DO FUTURO

Foram centenas de participações e muitos trabalhos incríveis, que serão publicados nas próximas edições. No final, venceu uma reportagem de tema inédito, execução impecável e estética agradável. Parabéns a todos que participaram, e especialmente ao vencedor: **GUILHERME LINHARES DE OLIVEIRA GOMES - NITERÓI / RJ**

A febre dos bichinhos virtuais está de volta, agora no seu celular!

More Friends, More Fun!

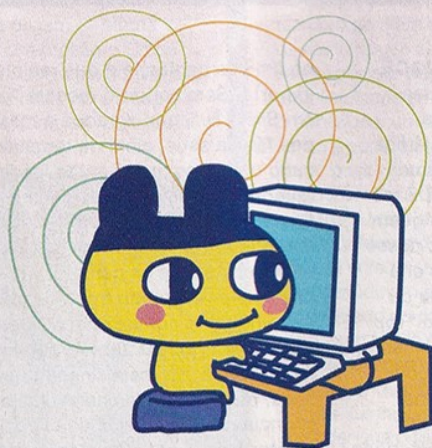


Tamagotchi, o adorado bichinho virtual que conquistou gerações, vai transformar o seu celular em um berçário. Cuide, alimente, limpe, brinque, dê presentes e faça do seu bichinho virtual o mais feliz de sua turma!



Novidades!

- Dois super mini-games inéditos!
- Modo Diário – anote o comportamento do seu Tamagotchi.
- Glossário – entenda as características de seu bichinho.



Mande uma mensagem de texto para o número 250 com a palavra TECTOY ou;

Acesse o Portal Claro Ideias do seu telefone celular, e entre na categoria TecToy Mobile, ou acesse o site Claro Ideias em www.claroideias.com.br

Saiba mais sobre os jogos da TecToy Mobile em www.ttmobile.com.br



www.claroideias.com.br



www.ttmobile.com.br



Claro - consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. TM & © 2004-2007 Bandai, WIZ, TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., LTD., WIZ. All Rights Reserved.

START

> assuntos sérios que podem causar uma guerra nuclear



> CINEMA

Breve EM CARTAZ

Um guia opinativo sobre os próximos filmes de games que
você vai ver – ou não Por Fabio Bracht

SEJA SINCERO: QUANDO VOCÊ

ouve falar de um novo filme baseado em um jogo de videogame, provavelmente torce o nariz e já fica automaticamente esperando uma bomba de dano massivo, não? É inevitável, natural, um reflexo. Ninguém pode negar que poucos filmes desse gênero – se é que já podemos chamar assim – foram obras acima do mediano, capazes de entrar no "Top 10" da vida de qualquer fã de cinema, ou mesmo de games. Há exceções, claro. *Mortal Kombat*, lá nos idos de 1995, foi o primeiro a não fazer (muito) feio. *Resident Evil - O Hóspede Maldito* provocou a ira de alguns, mas agradou a muitos outros, além de ter ido muito bem nas bilheterias, o que,

no fim das contas, é o que realmente importa. Sem contar o recente *Terror em Silent Hill*, que agradou à maioria dos fãs da série, além de ter alcançado um patamar até então inédito: receber críticas positivas na imprensa. O que nos traz ao presente. Com o recente (talvez nem tanto) namoro entre o cinema e os games, está havendo uma grande troca de talentos. Enquanto nomes como Hideo Kojima contribuem para tornar os games cada vez mais cinematográficos, personalidades da sétima arte anunciam seus desejos de experimentar com o entretenimento eletrônico. Peter Jackson, por exemplo. O megalomaniaco diretor de *O Senhor dos Anéis* está trabalhando em vários

projetos relacionados à franquia *Halo*, enquanto, recentemente, George Miller (da ótima animação *Happy Feet - O Pingüim*, entre outros) anunciou que, entre seus futuros projetos, se encontram alguns games. Será o fim de adaptações porcas? Será que ambas as mídias entrarão em um estado de compreensão mútua que gerará bons frutos? Será que teremos um futuro ensolarado com filmes "oscarizáveis"? Será que Uwe Boll se aposentará? Essas e outras respostas você encontrará no decorrer de... sua vida. Enquanto isso, o que a gente pode fazer é arranjar este guia com os filmes que você ainda vai ver. Aprecie com pipoca em moderação.



PÁGINA
20
Entrevista:
Milton Beck



PÁGINA
24
Engrenagens
da
classificação



PÁGINA
32
Tempo de
aventuras

ALONE IN THE DARK 2

Quando: 2009

Produção: Uwe Boll

Direção: Michael Roesch, Peter Scheerer

Elenco: Christian Slater (Edward Carnby)

Uwe Boll faz mais estragos como diretor ou como produtor? O primeiro *Alone in the Dark*, de 2005, foi dirigido pelo alemão, enquanto essa sequência terá a sua participação como produtor. As filmagens serão realizadas na Romênia, e isso é tudo que se sabe sobre o filme. Christian Slater, que interpretou o protagonista no primeiro filme, ainda está em negociações para voltar no segundo.



■ Christian Slater deveria correr de uma bomba chamada Uwe Boll

POTENCIAL:

BLOODRAYNE 2: DELIVERANCE

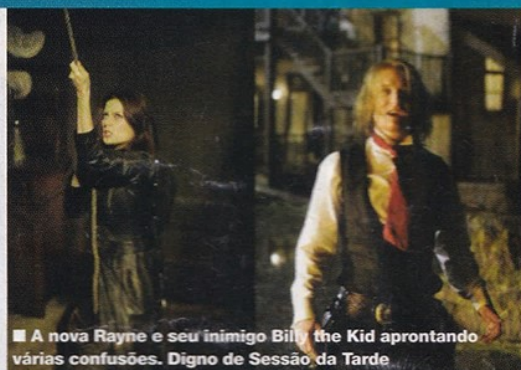
Quando: 2007

Produção: Uwe Boll, Dan Clarke

Direção: Uwe Boll

Elenco: Natassia Malthe (Rayne), Zack Ward (Billy the Kid)

Como se não bastasse a troca de protagonista (Kristanna Loken cai fora, entra Natassia Malthe), o enredo do filme viaja de maneira sensacional, misturando vampiros e velho oeste. Rayne vai para uma cidade típica de filmes Western, chamada Deliverance, e enfrenta "o mais cruel e impiedoso vampiro do velho oeste: Billy the Kid". Deliverance passa longe dos cinemas, sendo lançado direto em DVD, e já está disponível para os seus prazeres masoquistas. Ah, sim: olha o Uwe Boll aí de novo.



■ A nova Rayne e seu inimigo Billy the Kid aprontando várias confusões. Digno de Sessão da Tarde

POTENCIAL:

CASTLEVANIA

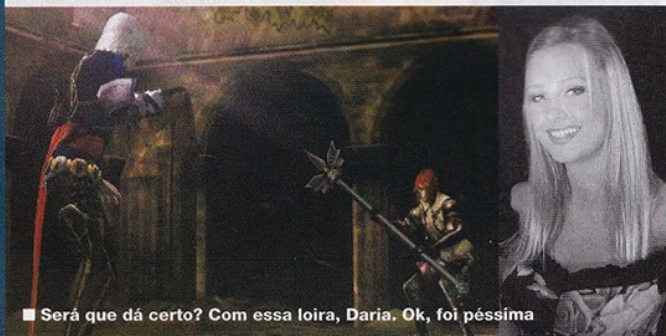
Quando: 2009

Produção: Paul W.S. Anderson

Direção: Paul W.S. Anderson

Elenco: Indefinido

Escrito, produzido e dirigido por Paul Anderson (de *Resident Evil* e *DOA: Dead or Alive*), o filme tentará contar a história da origem da eterna guerra entre Drácula e o clã Belmont, sendo que o vampirão e Simon Belmont serão personagens centrais. Não há nenhum nome confirmado para o elenco, mas rumores apontam Johnathan Frakes para o papel de Grandfather e Daria Zabinski para Sonia Belmont. Também foi revelado que o filme trará referências aos jogos antigos da série.



■ Será que dá certo? Com essa loira, Daria. Ok, foi péssima

POTENCIAL:

CITIZEN SIEGE (ODDWORLD)

Quando: 2009

Produção: Terry Botwick

Direção: Lorne Lanning

Dublagem: Indefinida

A clássica série cult *Oddworld* também ganhará um filme, apesar de muito pouco se comentar ou se esperar por ele. O longa será uma animação em CGI, o que pode proporcionar um clima muito mais fiel ao jogo, e, além disso, há outro ponto positivo: o diretor e roteirista é ninguém menos que Lorne Lanning, o diretor e roteirista (e inclusive dublador) dos próprios jogos da série. O enredo será ambientado num período um pouco anterior ao apresentado no primeiro jogo da série, num futuro próximo onde a democracia não existe e impera a lei das grandes megacorporações globais. Lanning inclusive deu a entender que o filme pode ser lançado simultaneamente a um novo jogo da série.



■ Um dos raros casos em que o criador do jogo está envolvido com o filme

POTENCIAL:



■ Qualquer semelhança com *The Ring* é mera coincidência

CLOCK TOWER

Quando: 2008
Produção: Desconhecido
Direção: Desconhecido, possivelmente Jorge Olgin
Elenco: Indefinido

Anunciado em junho do ano passado, o filme baseado na série de survival horror *Clock Tower* ainda não tem nenhum dado técnico disponível. Mas sobre o enredo já foram ditos alguns poucos detalhes: a história do filme será semelhante à de *Clock Tower 3*, com alguns detalhes tirados de *Clock Tower 2*. Começa com uma menina recebendo uma ligação de sua mãe, dizendo claramente para que ela não volte nunca mais para casa. Ignorando a ordem da mãe, a menina descobre o terrível segredo de sua família da pior maneira possível.

POTENCIAL:

DRIVER

Quando: 2008
Produção: Paul W.S. Anderson
Direção: Roger Avary
Elenco: Indefinido

Um policial se infiltra como motorista de fugas em uma gangue que domina quatro grandes cidades dos Estados Unidos. Esse é o enredo do jogo, e também o do filme. Roger Avary, que foi roteirista de *Terror em Silent Hill* (assim como de sua sequência), assinará o script, além de assumir a cadeira de diretor. Se o filme será fiel ao jogo, a pergunta que não quer calar é: o protagonista vai passar o filme inteiro dentro do carro?



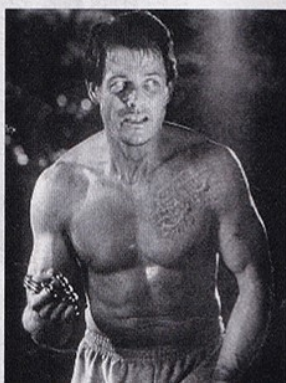
■ Torça para que Avary (no detalhe) não tire o herói do carro

POTENCIAL:

FAR CRY

Quando: 2008
Produção: Uwe Boll
Direção: Uwe Boll
Elenco: Michael Paré

O jogo ficou conhecido pelas lindas florestas e pela horrível inteligência artificial dos inimigos. O filme está nas mãos de Uwe Boll, cuja inteligência não é artificial, mas, em se tratando de fazer filmes, não tem se mostrado muito superior à dos inimigos do jogo. A história segue o ex-Oficial de Forças Especiais Jack Carver, que atualmente trabalha como transportador de pessoas e cargas. Quando aceita uma viagem para transportar um fotógrafo que pretende tirar fotos das antigas instalações das bases japonesas da Segunda Guerra Mundial, acaba sendo atacado e tendo seu barco destruído. Perdido em uma ilha, precisa descobrir o porquê do ataque e encontrar o fotógrafo.



■ Michael Paré e Jack Carver: separados no nascimento



POTENCIAL:

FEAR EFFECT

Quando: 2008
Produção: Mark Altman
Direção: Stanley Tong (em negociação)
Elenco: Indefinido

Em 2004, os direitos de filmagem do jogo de 2000 foram comprados por ninguém menos que ele, o onipresente Uwe Boll. No entanto, algum tempo depois, ele resolveu desistir do projeto, deixando vaga a cadeira de diretor. O chinês Stanley Tong (de *Mr. Magoo* e muitos filmes policiais chineses) está bem cotado para o cargo. O enredo seguirá os acontecimentos do jogo, com destaque para as sensuais protagonistas. "O que eu mais gosto a respeito desse filme é que ele começa um thriller, quase um filme de espionagem, e então se torna completamente outra coisa, algo muito mais sombrio e assustador. Algo como *'The Dirty Dozen encontra Silent Hill'*", empolga-se o produtor Mark Altman.



■ Hana Tsu Vachel "brinca" com sua amiga Raine. Tomara que seja assim no filme

POTENCIAL:

GEARS OF WAR

Quando: 2009
Produção: Wyck Godfrey
Direção: Desconhecido
Elenco: Indefinido

De acordo com uma prévia do roteiro que vazou na internet (ou seja, não confie 100%), o filme começa alguns anos antes da história do jogo e mostra alguns personagens que não aparecem no original, mas são citados, como o pai de Marcus Fenix e a garota que Dom pro-

cura, chamada Maria. O trecho vazado é extenso, mas mesmo assim só mostra o roteiro até a metade do filme, além de revelar que, mesmo começando algum tempo antes, o filme terminará mostrando o que acontece dez anos depois dos acontecimentos do jogo. O estúdio por trás do projeto é a New Line Cinema e o roteiro ficará a cargo de Stewart Beatie (de *Colateral*), escrito em conjunto com o produtor Wyck Godfrey. Sobre o jogo que inspi-



■ Se Godfrey não fizer um bom trabalho, vai provar a fúria Locust

rou o filme, Godfrey se empolga: "O que mais me impressionou em *Gears* foi a maneira como ele conseguiu capturar a mitologia

de uma missão de guerra, e o quanto ele apostou alto". Espere por *Gears of War, o Filme*, lá pela metade de 2009.

POTENCIAL:

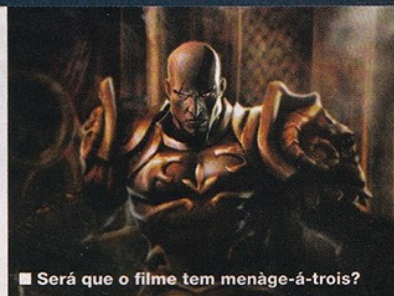
GOD OF WAR

Quando: Desconhecido
Produção: Charles Rowen
Direção: Alguém "renomadíssimo", segundo David Jaffe
Elenco: Djimon Hounsou (Kratos - não confirmado)

Em 2005, quando foi anunciado que a grande epopéia de Kratos seria transformada em filme, houve grande júbilo, regozijo e pessoas exclamando "do caralho!", em empolgação. Mas parecia ser fogo de palha, já que essa foi a única

vez em que ouvimos falar do projeto... até março desse ano. David Jaffe, o criador e diretor de *God of War*, realimentou (ou não) nossas esperanças em uma entrevista ao site da Entertainment Weekly: "Temos um roteiro muito bom, escrito por David Self (de *13 Dias que Abalaram o Mundo*). Eu fico só esperando que eles me liguem pra avisar que [o projeto do filme] está morto, mas meus dedos ainda estão cruzados. Nós vamos mandar o roteiro para um diretor reno-

madíssimo". Já que estava falando mesmo, aproveitou para dar uma pista sobre uma das maiores curiosidades dos fãs: quem vai viver Kratos na telona? "Djimon Hounsou como Kratos. Definitivamente. Você terá que relevar o fato de Kratos ser grego, mas do ponto de vista visual, de capacidade de atuação e do tipo físico, eu não consigo imaginar uma escolha melhor para o papel". Se você não



■ Será que o filme tem menage-à-trois?

está ligando o nome à pessoa de Djimon Hounsou, veja *Diamante de Sangue* e preste atenção ao colega de Leonardo di Caprio.

POTENCIAL:    

HALO

Quando: 2009
Produção: Peter Jackson
Direção: Neill Blomkamp
Elenco: Indefinido

Com um nome tão importante no cinema como Peter Jackson (de *O Senhor dos Anéis* e *King Kong*) responsável por um filme com um nome igualmente tão importante, é bem difícil não prestar atenção. O diretor Neill Blomkamp pode não ser um nome conhecido, mas é porque ele costumava trabalhar como diretor de animação 3D, até que Peter Jackson confiou o cargo a ele. No entanto, as notícias não são todas exatamente boas: em outubro do ano passado, os dois estúdios responsáveis pela distribuição do filme (Fox e Universal) caíram fora do projeto em meio a rumores de que a Microsoft estaria querendo abocanhar uma ridícula porcentagem dos lucros, deixando os estúdios somente com as migalhas. Logo depois desse incidente, a Microsoft revelou que a pré-produção do filme continuava a todo vapor, comandada por Peter Jackson, enquanto novos estúdios já estariam se apresentando para financiar o longa. E esse continua sendo o status atual.



■ Master Chief: grande demais para a telona

POTENCIAL:    

HITMAN

Quando: 12 de outubro de 2007 (EUA)
Produção: Luc Besson
Direção: Xavier Gens
Elenco: Timothy Olyphant (Agente 47), Dougray Scott, Robert Knepper

Com estréia marcada ainda para este ano, *Hitman* tem tudo para ser um dos próximos "filmes de game" que nós iremos assistir. Será que vai ser grande coisa? Impossível saber. O filme é da 20th Century Fox e começou a ser rodado em março deste ano, em locações como Londres, Bulgária e África do Sul. Quanto ao enredo, ele conta a história do agente sem nome, cuja única identificação é o "47" do código de barras em sua nuca. Treinado para exterminar seus alvos sob encomenda, o anti-herói sem sentimentos vira caça da Interpol e do exército russo ao se envolver em um esquema político-conspiratório. Sem contar a mulher... já que sempre tem uma mulher para aguçar os sentimentos de um agente insensível. Curiosidade: Vin Diesel já tinha tudo certo para estrelar e produzir o filme, mas caiu fora poucos meses antes do início das filmagens, sendo substituído pelo desconhecido Timothy Olyphant, que apenas apareceu em algumas séries de TV (*Deadwood*, *Sex and the City*) e nem ao menos é parecido com o protagonista da série de jogos.



■ Ainda preferíamos Vin Diesel no papel do Agente 47

POTENCIAL:   

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Quando: 2007 (?)
Produção: Sunmin Park
Direção: Sunmin Park
Dublagem: Indefinida

Em 2005, data das últimas declarações oficiais, foi dito que a animação baseada na obra da Rare

entraria em produção no fim de 2006, e o filme seria lançado em 2007. Cá estamos, nos aproximando da metade do ano "de lançamento", e nenhuma palavra foi ouvida, nos deixando na dúvida se a adaptação não morreu na praia.

POTENCIAL:   

KATE & LYNCH: DEAD MEN

Quando? 2009
Produção: Adrian Askarieh, Daniel Alter
Direção: Desconhecido
Elenco: Indefinido

Kane & Lynch: Dead Men é um daqueles jogos da nova geração que não se preocupam apenas em parecerem mais bonitos e terem explosões mais realistas, mas também em apresentar um enredo maduro (e com ele novas formas de jogabilidade), o que por si só já o torna quase

um filme. A história do jogo, que possivelmente se manterá a mesma no filme, começa no encontro entre dois condenados à morte. Kane é um assassino mercenário que traiu a sua ex-organização para ficar com uma fortuna, e Lynch é um esquizofrênico que encontrou a família morta em casa e não tem certeza se foi ele o culpado. Juntos, eles têm que perseguir um objetivo em comum: recuperar a fortuna roubada de Kane e se salvarem. O filme está nas mãos do mesmo estúdio de *Hitman*, o Lionsgate.



■ Escuta aqui, se chamar o Uwe Boll, vira picadinho

POTENCIAL:    

METAL GEAR SOLID

Quando: 2008
Produção: Hideo Kojima
Direção: Desconhecido
Elenco: Indefinido

Quando o mestre Hideo Kojima afirmou em seu podcast que o filme de *Metal Gear Solid* seria feito, e em inglês, o mundo só não parou porque nem todo mundo ficou sabendo ao mesmo tempo. Um dos jogos mais cinematográficos da história iria chegar às telonas do mundo, produzido e escrito pelas mãos do próprio idealizador. Pena que as notícias no ramo do cinema chegam em intervalos tão grandes, já que tudo que se sabe é que o próprio Kojima garantiu a estreia do filme para 2008, no máximo 2009. Em entrevista, ele também deixou escapar que gostaria de ver Christian Bale (o último *Batman*) no papel de Solid Snake, mas em uma entrevista posterior, Kojima parece ter mudado de idéia e citado o nome de Viggo Mortensen (Aragorn, de *O Senhor dos Anéis*). Este não tem muito como dar errado.

■ Christian Bale seria um bom Snake?

POTENCIAL:

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

Quando: 5 de outubro de 2007
 (Brasil)
Produção: Paul W.S. Anderson
Direção: Russel Mulcahy
Elenco: Milla Jovovich (Alice), Ali Larter (Claire Redfield), Ashanti (Betty)

O terceiro episódio da bem-sucedida série cinematográfica de *Resident Evil* já está praticamente passando. Estréia em meros quatro meses e trará a bela Alice e sua "turminha do barulho" aprontando altas confusões no deserto, ou coisa assim. O deserto em questão é o de Nevada, nos Estados Unidos, onde a ação (e as filmagens) acontece. Alice e os outros sobreviventes da catástrofe em Raccoon City viajam em comboios pelo deserto, onde o número de mortos-vivos é menor, na esperança de chegar até o Alasca. Mas nem tudo dá certo, como nem poderia dar, e as suas vidas são postas em risco mais uma vez.

■ Resident Evil no deserto já é demais

POTENCIAL:

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Quando: 2008
Produção: John August, Jerry Bruckheimer
Direção: Michael Bay
Elenco: Indefinido

Ah, a dupla Bruckheimer/Bay... Enquanto o primeiro é conhecido por só meter a mão em filmes arrasa-quarteirões, o segundo é mais conhecido por arrasar quarteirões de cenários com as suas explosões. São deles os conhecidíssimos *Armageddon* e *Pearl Harbor*, só para citar dois. A notícia boa é que o roteiro original foi escrito pelo próprio Jordan

Mechner, criador da série, embora tenha sido levemente alterado depois por outros roteiristas mais "de cinema". O enredo usará elementos vistos nos jogos para contar uma história totalmente nova, e provavelmente se tornará um dos maiores hits do verão americano do ano que vem. Fique atento, amiguinho, pois esse pode entrar para a história como o primeiro filme baseado em videogame a realmente achar o caminho das pedras, agradando tanto aos fãs hardcore quanto ao casal de namorados que vai ao cinema sem saber nem o que está acontecendo.

POTENCIAL:



■ O ingresso dá direito a príncipe emo? Tô fora

POSTAL

Quando: 2007
Produção: Uwe Boll
Direção: Uwe Boll
Elenco: Zack Ward (Dude), Dave Foley (Uncle Dave), Uwe Boll (paródia dele mesmo)

Sabe, nós queremos acreditar que, ao contrário dos outros filmes de Boll, que eram apenas muito ruins, esse aqui acabe caindo na categoria "tão ruim que é bom". Apesar de o diretor ter demonstrado a pretensão de comparar o seu filme com obras do lendário grupo Monty Python, os sumários de enredo que nós conseguimos ler mostram situações potencialmente gargalhantes. O filme parece sabiamente não se levar a sério. Basta dizer que o protagonista de chama Dude, sua mulher se chama Bitch e a história envolve uma parceria entre Osama Bin Laden e George W. Bush para tocar o terror na cidade onde a ação acontece, justamente no mesmo dia em que Dude resolveu que iria tocar o terror lá também. Ah, sem mencionar também a participação do próprio diretor, nas famosas seqüências de luta de boxe filmadas com a participação de seus maiores críticos. Na pior das hipóteses, vai ser bizarro.

■ Uwe Boll desceu o sarrafo nos críticos



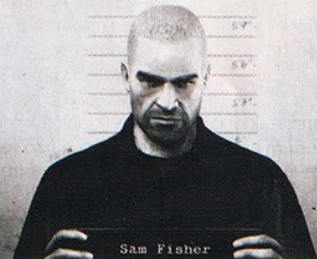
POTENCIAL:

SPLINTER CELL: THE MOVIE

Quando: 2010
Produção: Tom Clancy
Direção: Desconhecido
Elenco: Indefinido

As aventuras de Sam Fisher na tela grande seguirão um roteiro escrito pelo próprio criador da série, Tom Clancy (ocupando também o cargo de produtor), o que sempre é bom. Mas a caneta não é só dele: Stuart Beattie também deu os seus pitacos. Em um raro caso de "vamos dar alguns detalhes do enredo mesmo que ainda esteja faltando muito tempo para o filme ficar pronto", ficamos sabendo que o roteiro "é uma aventura

■ Pronto pra puxar cana em San Paolo



de espionagem furtiva muito bem escrita, que mostrará o protagonista Sam Fisher em várias missões em lugares como Monte Carlo, Mônaco, as favelas de 'San Paolo, Brazil' e Guilin, na China". Depois tudo mudou, muita gente saiu do projeto, esse maravilhoso roteiro foi reescrito e nós voltamos a ficar sem saber de nada. O que é uma pena, afinal, nós gostaríamos de conhecer essa cidade de "San Paolo Brazil". Deve ser legal.

POTENCIAL:

METROID

Quando: Desconhecido
Produção: John Woo
Direção: Incerto, provavelmente o próprio John Woo
Elenco: Indefinido

O destemido diretor John Woo, famoso por seus filmes de ação (como *Missão*:

Impossível), comprou os direitos para transformar parte das aventuras de Samus Aran em filme. O negócio foi feito na metade de 2004, e nenhuma outra informação foi revelada desde então. Já pensou Uma Thurman como Samus? Ou quem sabe até Drew Barrymore, ou outra loira sem medo de fazer papel de durona?

POTENCIAL:

SILENT HILL 2

Quando: 2008
Produção: Samuel Hadida
Direção: Christophe Gans
Elenco: Indefinido

Se você foi ao cinema ver *Terror em Silent Hill* (sério, por que eles sempre têm que estragar os filmes com esses subtítulos?), é provável que tenha gostado do que viu. Se gostou do que viu, é provável que

tenha saído do cinema querendo mais. Que bom então que o diretor Christophe Gans tenha anunciado que "uma sequência já foi encomendada e está bem encaminhada". Com praticamente a mesma equipe que fez o anterior, além de um roteiro que pode amarrar as pontas soltas deixadas no final dele, *Silent Hill 2* já está com um pé e meio no caminho certo.



■ Gans provou ter competência no primeiro filme

POTENCIAL:

Os Insuficientes

Filmes cujos detalhes são tão escassos que não rendem nem uma ficha técnica

Crazy Taxi

Como transformar um jogo arcade tão sem enredo em um filme? A gente não faz ideia, mas aparentemente a produtora Mindfire Entertainment tem um plano, já que comprou os direitos para levar o clássico da Sega às telas. Nada se sabe, nem mesmo uma data prevista de lançamento, mas está documentado. Logo, existe.

Darkwatch: Curse of the West

A jornada sobrenatural de Jericho Cross num Velho Oeste cheio de vampiros e criaturas do demônio é o tema de um dos filmes dos quais menos se sabe. Apenas descobrimos que existe e está a caminho, mesmo que demore.

Devil May Cry

A última (e única) vez que se ouviu falar do filme de *Devil May Cry* foi em 2003, quando a distribuidora japonesa Gaga Communications fechou um acordo com a Capcom para transformar a saga de Dante (além de *Onimusha*, dirigido por Christophe Gans, de *Terror em Silent Hill*) em longas para os cinemas. Nada além disso é conhecido, mas os fãs já podem ficar sonhando, já que poucas séries de videogame dariam um filme de ação tão bom quanto *DMC*.

Doom 2

Se você quer uma sequência do filme baseado em *Doom*, melhor ir comprar cinco cópias do DVD agora mesmo, já que a possibili-

dade de haver uma continuação depende das vendas dele.

Duke Nukem

Ah, sério? Bem, havia planos para o filme. Até chegaram a colocar no ar um site sobre ele. Mas hoje o site não existe mais, e o filme - se rolar -, provavelmente sairá depois de *Duke Nukem Forever*. Ou seja, espere sentadinho.

Eternal Darkness

Os direitos de filmagem do aterrador jogo para GameCube foram comprados ainda em 2003 por uma companhia de produção chamada Hypnotic... e isso é o que se sabe.

Pac-Man

A humanidade nunca aprende. Há coisas que simplesmente não poderiam ser feitas. Uma delas é colocar *Sonic* para contracenar com personagens humanos, e a outra é tentar transformar algo como *Pac-Man* em um filme. E nem ao menos é um filme de animação, segundo anunciou em 2005 a Crystal Sky Entertainment, detentora dos direitos dessa pérola (ou bomba). Maiores detalhes não foram revelados, e, pelo bem mundial, nós esperamos que nunca sejam.

Street Fighter

Acredite se quiser: aquela bomba bizarra estrelada por Van Damme que explodiu nos cinemas do mundo todo em 1994 pode estar voltando. No entanto, a intenção dessa vez é dar o destaque para a chinesinha Chun-Li e aprovei-

tar o aniversário de 20 anos da série, em 2008, para lançar o filme. Talvez, apenas talvez, eles tenham aprendido alguma coisa nesse intervalo de 14 anos.

The King of Fighters

A série de luta da SNK Playmore vai virar filme de luta de Hong Kong. As filmagens devem começar ainda no início de 2008, e os únicos nomes ligados à produção até agora são Jordan Chan (diretor de *Lutar ou Morrer*, clássico com Jet Li de 1994, e *O Medalhão*, de 2003, com Jackie Chan) na direção e Chris Chow (roteirista de *O Mestre das Armas*, outro filme com Jet Li, de 2006) no script.

Tomb Raider 3

Primeiro, Angelina Jolie (a Lara Croft dos dois primeiros filmes *Tomb Raider*) disse que não queria mais. Qua ia ser mãe e não queria mais saber de usar top e shortinho e ir à caça de artefatos em um terceiro filme. Mas aí a moça, um belo dia, mudou de ideia. Todo mundo no estúdio ficou feliz e já colocaram alguém para escrever o roteiro do terceiro. Essas coisas levam tempo, mas pelo menos os primeiros passos já foram dados. Agora é esperar.

Warcraft

Foi anunciado em 9 de Maio de 2006 e nunca mais foi citado em lugar algum. Pode estar morto e enterrado, ou rindo em seu covil enquanto prepara o triunfal anúncio de sua chegada.



Depois de: *Worms*, *Worms 2*, *Worms 3D*, *Worms Armageddon*, *Worms World Party*, *Worms 4: Mayhem*, *Worms Forts: Under Siege!* e *Worms: Open Warfare*

As minhocas guerreiras não descansam e agora a batalha será em qualquer lugar!

Baixe agora no seu Claro o Worms 2007 Mobile!!!



gameZ!
 diversão em qualquer lugar

Envie um torpedo com a palavra GZ para 250 e confira todos os nossos jogos na Claro!



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o aparelho em www.claroidéias.com.br ou ligue 1052.

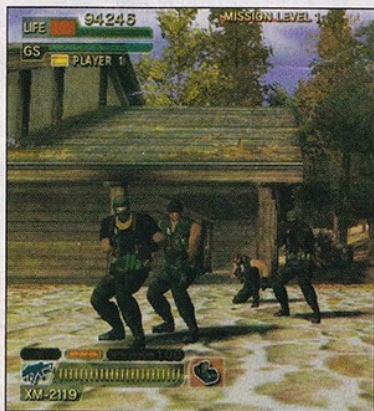
> OUVIU ESSA?

Capcom Gamer's day



Muitos *Mega Man*, entre eles *Mega Man ZX Advent* e *Mega Man Star Force* (sucessor de *Battle Network*), e até um jogo que não tem nada a ver com ele que tem quase o mesmo nome japonês: *Rocketman*; *Super Puzzle Fighter Turbo HD remix* para download no 360 e PS3; E claro, não dá para não falar de *Resident Evil 4 Wii Edition*, que já está para sair, bem antes de *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, o jogo de tiro em trilhos que vai amarrar algumas das pontas do enredo da série.

Sega Gamer's Day



O mais importante: a Sega está fazendo um jogo para PC e Xbox Live Arcade baseado no desenho *Happy Tree Friends*. Uma versão de *Ghost Squad* chegará ao Wii em breve. Esse jogo é original do Arcade, seguindo a linha de *Virtua Cop*, porém bem menos realista. Disseram que o diretor do filme do *Homem de Ferro* está interessado em trabalhar com a Sega em um jogo baseado no longa. E que também estão fazendo um game novo do *Hulk*. Oh, não. Enfim, o aguardado *Condemned 2: Bloodshot* foi apresentado oficialmente, ainda sem data de lançamento, para Xbox 360 e PS3.



Receba diariamente notícias do **PLAYSTATION 3**, **Wii** e **XBOX 360** NO SEU CELULAR. Envie agora uma mensagem com o texto **EGM** para o número **46921** (Vivo) ou **50005** (Oi, Brt e CTBC). R\$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)

+ GAME MUSIC

Jam session NO TRIBUNAL

Entre um protesto e outro, as músicas de Phoenix Wright invadem a corte
Por Alexei Barros



Produtora
Suleputer

Número de
catálogo
CPCA-10186

Compositores
Masakazu Sugimori,
Akemi Kimura e
Noriyuki Iwadare

Arranjador
Noriyuki Iwadare

GYAKUTEN SAIBAN JAZZ ALBUM

~Gyakuten Meets Jazz Soul~. Não se assuste com o extenso nome: é o CD com versões jazzísticas do jogo de advogados da Capcom para Nintendo DS, conhecido no ocidente como *Phoenix Wright*. Reúne dez músicas dos três primeiros jogos da franquia, incluindo *Trials and Tribulations*, que chega em setembro nos EUA.

O compositor desse terceiro episódio é também o arranjador do disco: Noriyuki Iwadare. Tendo em vista a sua brilhante trajetória nas inspiradas trilhas das séries de RPGs *Lunar* e *Grandia*, além de *Radiata Stories*, esse álbum jazz – gênero o qual é perito – não tinha por que dar errado.

Como era de se esperar, as faixas instrumentais interpretadas pela Metamorphosis Jazz Band são caracterizadas pelo predomínio de metais. Tanto para as mais agitadas, entremeadas por solos e improvisos, quanto para as melancólicas, em que sobressai a sonoridade suave do trompete (utilizando surdina para abafar o som) ou saxofone, sendo interrompidos apenas pelas sutis intervenções de piano, contrabaixo e bateria. As releituras são verdadeiras agradáveis e de forma nenhuma descaracterizam as originais – ouça "Objection!" e note como foi feita com maestria.

Impressionante notar que essa mesma havia ficado perfeita orquestrada no álbum *Gyakuten Meets Orchestra*, lançado em duas edições em setembro do ano passado. Mas a explicação é simples: as duas adaptações são de Noriyuki Iwadare, o que comprova que ele também é versátil e destila talento em cada música que compõe ou arranja.

Solid Snake e Big Boss em harmonia

O arrepiante tema de *MGS2* é freqüente nos repertórios de shows de game music mundo afora. Porém, a versão apresentada no concerto australiano *A Night in Fantasia 2007* é nova, sendo interpolada com a música principal de *MGS3* e ainda com uma bateria mais proeminente que a original. O resultado é belíssimo (www.youtube.com/watch?v=ZfKA4b5SFq4).

Supremacia da loucura

Eclipsada pelas composições mais afa- madas da série *Final Fantasy*, "Dancing Mad", da última batalha de *FFVI*, jamais foi executada nos grandes concertos de *FF*. Entretanto, ela finalmente está recebendo o tratamento que merece em shows pela Europa. No *Fourth Symphonic Game Music Concert* ocorreu a estréia da versão orques- trada, com coral e órgão de tubo. A novi- dade é que, nas apresentações do *PLAY! A Video Game Symphony* em Estocolmo, Suécia, no último dia 2 de junho, ela foi tocada também com uma banda local de metal, *Machinae Supremacy*.

Agregação histórica

Antes era apenas Nobuo Uematsu, agora é praticamente o time dos sonhos. Não con- tente em ter o tema do jogo assinado pelo compositor de *Final Fantasy*, a Nintendo anunciou que até o momento mais 36 músicos estão envolvidos na trilha sonora de *Super Smash Bros. Brawl*. Entre os mais famosos participam: o próprio Noriyuki Iwadare, Kenji Ito (*Romancing SaGa*), Kenji Yamamoto (*Super Metroid*), Koji Kondo (*Zelda*), Motoi Sakuraba (*Star Ocean*), Shogo Sakai (*Mother 3*), Yasunori Mitsuda (série *Chrono*), Yoko Shimomura (*Kingdom Hearts*) e Yuzo Koshiro (*Actraiser* e *Streets of Rage*).



INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

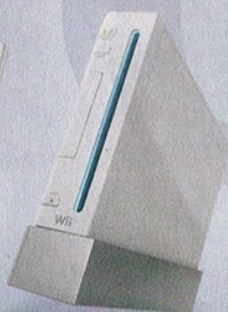
TELEVENDAS 19 3236-0056
3267-2099



O Jogo do filme mais esperado do ano **CHEGOU!**
Homem-Aranha 3 para todos consoles.

Conheça nossa Nova Loja

Loja 3
Av. Washington Luiz, 2480
Shopping Prado - Loja 24
Vila Marieta Campinas - SP



GARANTIA TOTAL IG

ASSISTÊNCIA TÉCNICA IG
especializada



Compre também pelo site
www.inicialgames.com.br

SEDEX

SEDEX A COBRAR.
Você só paga quando receber.

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Box 22 / Loja 2 - Campinas Shopping / CAMPINAS - SP

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões



Descontos especiais a vista!

> ENTREVISTA

Ganhando TERRENO

Milton Beck faz o balanço do primeiro semestre do Xbox 360
Por Fabio Santana e Renato Bueno



Milton Beck, diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft Brasil

Seis meses depois do lançamento do Xbox 360 no Brasil, é hora de olhar para trás e ver como as coisas podem ficar no futuro. Em uma conversa com Milton Beck, às vésperas do lançamento de *Forza Motorsport 2* e do começo do ano fiscal da Microsoft, fomos buscar os assuntos mais relevantes para o gamer brasileiro. Dos comentários sobre lançamento, em dezembro, até os planos para o nosso segundo semestre, a dona do 360 parece estar caminhando com as próprias pernas.

A CAMPANHA DE LANÇAMENTO
Esperava-se, em 1º de dezembro, data de lançamento do Xbox 360 no Brasil, uma forte campanha de marketing, que culminaria com a histórica “propaganda na televisão” – para os gamers, isso seria o sinal de volta aos velhos tempos de Tec Toy e Gradiente. Mas o barulho foi tímido.

“O tamanho da campanha está associado ao tamanho do negócio. Então as mídias que você usa (online, revista, merchandising em pontos de venda, outdoors) depende muito do mercado alvo que você

está buscando. Dentro da penetração que os consoles têm no Brasil, se você partir para anúncios massivos de televisão, levando em conta o custo de anúncio por pessoa afetada, você faz uma campanha muito aberta e acaba atingindo pessoas que não têm o potencial ou o perfil adequado para a compra de um console. Dentro do perfil do nosso produto, a gente trabalha muito mais com mídias online, mídias impressas do que campanhas massivas de televisão. Estamos num momento diferente dos Estados Unidos, onde eles fazem inserções de comercial

na final do NFL (liga de futebol americana). É possível chegar a isso? É possível, mas com um outro nível de penetração, com outros níveis de volume”.

GARANTIA GRINGA

Naturalmente, consumidores que importaram o Xbox 360 não têm acesso à assistência técnica brasileira. Mas eles não podem consertar o videogame na rede autorizada, nem se quiserem pagar por isso.

“O produto que é vendido no Brasil é um produto desenvolvido para o Brasil. Ele tem algumas características específicas, ele tem que passar por um processo de certificação na Anatel, por ser Wireless, tem características de DVD região 4, e outras coisas que estão adaptadas para o mercado brasileiro. O console que muita gente traz de fora, segundo os termos da garantia, é um produto cujo suporte é dado pelos locais em que ele foi comercializado. Então se você comprar um produto na Europa, sistema PAL-M, não temos nem as peças para consertar aqui. Outro fator importante é que a gente não faz idéia da quantidade de produtos que entram no país, ou via paralela, ou via viajantes que trazem como bagagem do exterior. Hoje, a gente ainda não tem condições de dar suporte aos consoles que não são os adequados ao mercado brasileiro. Mas a gente vai trabalhar cada vez mais para oferecer coisas melhores”.

GENTE NOVA

Aumentam os rumores sobre novas empresas sondando o território brasileiro para se fixar. É natural que elas se interessem pelas possibilidades de negócio abertas pela Microsoft com o Xbox 360.

“Existem várias publishers que não estavam presentes no Brasil e que vão começar a chegar. As empresas lá de fora, quanto mais elas conseguem entrar em novos países, mais seus negócios podem crescer. Todas as empresas têm mais uma visão, independente do ramo de negócios, de que não dá mais para você ter um negócio baseado somente em Estados Unidos, Europa e quatro países na Ásia. Essa busca por países emergentes está crescendo, eles têm um potencial de consumo muito grande. No segundo semestre, mais perto do Natal e



“A busca por países emergentes está crescendo, eles têm um potencial de consumo muito grande.”

—Milton Beck, diretor da Divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft Brasil

Dia das Crianças, você vai ver mais títulos chegando, de empresas diferentes.”

XBOX LIVE

Halo 3 está chegando e o público brasileiro não agüenta mais esperar pelo lançamento oficial do serviço online no Brasil. Mas o processo não é tão simples como parece.

“Estamos trabalhando nisso. Nós sabemos da importância da Live e estamos trabalhando para viabilizar a infra-estrutura. Sempre surge uma dúvida: se é tão fácil, tecnicamente, acessar, qual a dificuldade do ponto de vista do lançamento oficial? Mas existe toda a parte de disponibilização de conteúdo, de cobrança, de direitos autorais, sistema de suporte. Um lado que não é tão óbvio quando você acessa e funciona, e na hora em que a coisa não funciona, você tem que ter uma estrutura pronta pra atuar. Existem, então, o lado técnico e outro lado, que é muito mais complexo. Na maioria dos países em que o Xbox foi lançado, a Live chegou um ano depois. Estamos no caminho correto - mas isso não significa que vamos lançar o serviço em 1º de dezembro.”

Lançamentos (ou não)

Halo 2 (PC) e *Shadowrun* (PC e Xbox 360), dois nomes fortes no quesito online, não serão lançados no Brasil. Segundo a Microsoft, Master Chief fica na geladeira pelas dificuldades de localização, já que *Halo 2* para Xbox não foi lançado aqui. E *Shadowrun*, que vai estrear a Live for Windows ao permitir partidas entre Xbox 360 e PCs, não chegará às prateleiras brasileiras porque baseia-se, em grande parte, na experiência online pela Xbox Live, como reforça Milton Beck. De qualquer forma, os lançamentos continuam:

Maio

- Cartão de memória de 512MB
- Forza Motorsport 2
- Xbox Live Arcade Unplugged Vol. 1

Julho

- Mass Effect

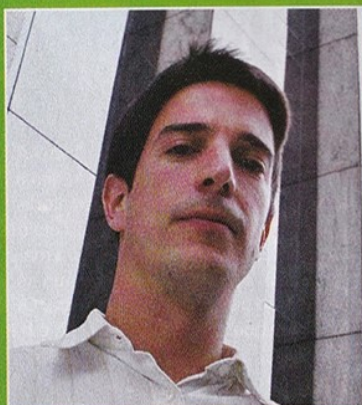
Setembro

- Blue Dragon
- Halo 3

Junho

- Vampire Rain
- Tenchu Z
- Project Sylpheed

O HOMEM DO BOX



Desde março, Guilherme Camargo faz parte da divisão de Jogos e Entretenimento da Microsoft Brasil - ele é o gerente de marketing para o Xbox 360. É mais um retorno do que uma estréia, já que Guilherme está na Microsoft desde 2000, tendo começado no setor de Entretenimento (participou do lançamento do Xbox, em 2001) e depois passado por outras áreas, como Comunicação e Relacionamento de Pequenas Empresas. “Minhas atribuições são as mais diversas, e sobra pouco tempo para jogar”, ele comenta. Em resumo, as tarefas vão de treinamento de equipes de vendas e merchandising em lojas até relacionamento com a imprensa e a negociação de parcerias pelo Brasil.

Português parcial

Milton Beck já deve estar cansado, mas não vamos desistir: entrevista com a Microsoft precisa ter perguntas sobre localização de jogos - principalmente depois que a versão beta do multiplayer de *Halo 3* surgiu com vozes em português. Mas as novidades, por enquanto, são poucas. *Blue Dragon* vai ter localização parcial (somente manual e caixa em português) e *Halo 3*, apesar da “beta-pista”, entra na categoria de respostas “não temos nada para anunciar no momento”. O critério é o mesmo usado nos jogos para PC, em que a tradução de conteúdo é justificada em jogos infantis (série *Tycoon*) ou de grande apelo popular (série *Age of Empires*). Sabemos que *Halo 3* é infantil, mas será que tem tanto apelo popular?

> OUVIU ESSA?

E3 não morreu

Ficou provado que maio sempre foi e sempre será o mês da E3. Por mais que a feira tenha sido jogada para julho e tenha passado de Shaquille O'Neal para um Nelson Ned, as grandes empresas resolveram mostrar seus principais títulos durante todo o mês de maio, o que foi bem melhor do que concentrar tudo em 3 dias de insanidade (melhor, claro, se você não participava do show). O Ouvia Essa especial vai colocar em cada canto da página o que aconteceu em todas as principais coletivas.

Sony Gamer's Day

O Sony Gamers Day não foi tão movimentado, porém apresentaram boas coisas. God of War: Chains of Olympus foi o destaque do evento e do PSP, que também ganhou o novo Syphon Filter Logan's Shadow, que traz de volta um dos caras mais durões do PSone; Um novo SOCOM, chamado Tactical Strike, dessa vez um jogo de estratégia em tempo real; E o anúncio da PSP Store com músicas e vídeos para baixar. Já no PlayStation 3, tivemos outro SOCOM. Esse tem o subtítulo Confrontations, e não tem modo single player, apenas online; Warhawk será vendido online, ou em Blu-Ray com vários extras, e Ratchet & Clank Future deu o ar da graça também. E também apareceu um jogo de ação do Conan, que pelo que parece é bem interessante. Ah, e anote esse nome: Pain, jogo para download na PS3 Store.

> FRASES

"Lembra do Dreamcast? Nós pensávamos que estávamos no caminho certo. Mas ele simplesmente não decolou."

—Peter Moore, chefe do Xbox 360 e ex-líder do Dreamcast nos EUA, ataca o PS3 sem dó. Queremos um contra-ataque!



+ GADGETS

A tecnologia move MONTANHAS

Suas ferramentas para as missões diárias
Por Marcelo Barbão

> TV

Samsung Tulip M8

Fabricante: Samsung
Preço sugerido: R\$ 7.499
www.samsung.com.br

Claro que não é barato, mas conectar seu console em uma TV de 40" com 1080p (o famoso Full HD, uma resolução de 1920 x 1080 pixels com varredura progressiva) pode valer o esforço do investimento. O tempo de resposta também é excelente, com 8 ms. O ângulo de visão chega a impressionantes 178°, o que ajuda muito em games (e também para assistir a filmes com os amigos). Ela vem com um suporte de mesa giratório, três entradas HDMI, uma RGB para conectar seu PC, duas entradas para vídeo componente, uma saída de áudio analógico e outra para fone de ouvido. A Tulip só não é muito leve: 24 kg, sem a base.



> MP3 PLAYER

GT Sound Liverpool

Fabricante: GT Sound
Preço sugerido: R\$ 499
www.gtsound.com.br

OK, iPod é superlegal, chama a atenção pra caramba (inclusive dos bandidos) e todo mundo gosta de mostrar. Mas só tem um problema: é caro demais! Por isso, se você adora música e não tem grana, esse GT Sound Liverpool pode ser a solução. Curiosamente, de longe, o aparelho realmente é a cara do antigo iPod Mini (será que a Apple não viu isso?). O Liverpool tem cinco cores diferentes, reproduz vídeo, funciona com MP3, WMA e WAV (nisso é melhor que o iPod), é rádio, gravador e pode servir como pen drive. Está disponível em três versões (512MB/1GB/2GB). Para quem estava esperando o iPod baixar de preço, é uma alternativa tão bonita quanto.



> IMPRESSORA

Lexmark Z1420

Fabricante: Lexmark
Preço Sugerido: R\$ 299
www.lexmark.com

E se o negócio é realmente acabar com os fios, por que não partir para uma impressora wireless? Com esse preço, então... Tudo bem que todas as impressoras são superbaratas, já em relação aos suprimentos a história muda. A 1420 usa o protocolo 802.11g, mas também é compatível com o antigo 802.11b. Ela também pode ser conectada a qualquer computador via cabo USB 2.0. Sua velocidade é boa, com 24 folhas por minuto, em preto e branco, e 18 cores. Ela também pode imprimir fotos com um kit especial de seis cores. Nas impressões coloridas, pode chegar a 4.800 x 1.200 dpi. E pesa somente 2,6 kg.



> FONE DE OUVIDO

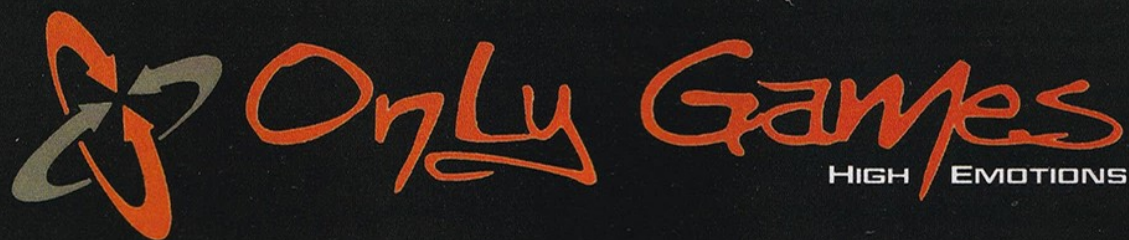
Wireless Headphone CB 2530 (Bluetooth)

Fabricante: Creative
Preço Sugerido: R\$ 659
www.lojacreative.com.br

Como já falei aqui, fio é coisa do passado. E esse fone de ouvido da Creative, além de funcionar em vários aparelhos (TV, computador, aparelho de som e MP3 Player) usa apenas duas pilhas AA por até oito horas. A transmissão é feita a 48 KHz. O fone alcança uma distância de até 10 metros. O único porém é que ele usa a tecnologia Bluetooth 1.2 em vez da mais nova 2.0. Mas isso não é um problema sério na questão de transmissão de música. O importante é que, além de bonito, ele é barato e leve.



Receba diariamente notícias da PLAYSTATION 3, Wii e XBOX 360 NO SEU CELULAR. Envie agora uma mensagem com o texto EGM para o número 46921 (Vivo) ou 50005 (Oi, Brt e CTBC). R\$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)

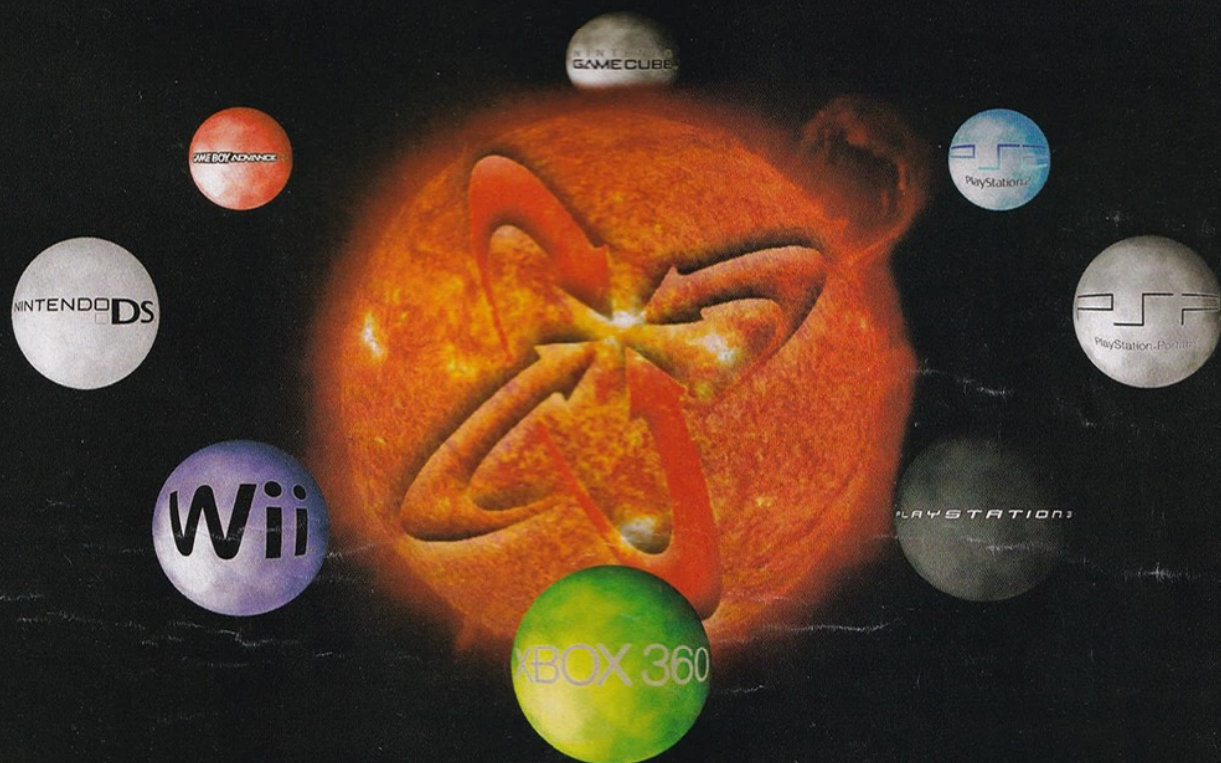


www.onlygames.com.br

SHOPPING CURITIBA, LOJA 253

TEL: (41) 3233-4771

(41) 3233-6056



BEM VINDO AO UNIVERSO DAS EMOÇÕES

PATROCINADORA OFICIAL
DOS SITES:

WWW.NGMONLINE.COM.BR
WWW.WII-BRASIL.COM

PLAYSTATION 3

Wii

NINTENDO
GAMECUBE

PS2
PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE SP

PSP
PlayStation Portable

NINTENDO DS

XBOX 360



ER

L

10

12

14

16

18

> PALAVRA DE ORDEM

Engrenagens da CLASSIFICAÇÃO

Como o governo diz o que é bom para você jogar
Por Claudio Prandoni

OS SELOS DE CLASSIFICAÇÃO DOS PRODUTOS AUDIOVISUAIS

ER:

Especialmente recomendado para crianças e adolescentes

L:

Livre para todos os públicos

10:

Não recomendado para menores de 10 anos

12:

Não recomendado para menores de 12 anos

14:

Não recomendado para menores de 14 anos

16:

Não recomendado para menores de 16 anos

18:

Não recomendado para menores de 18 anos

TALVEZ VOCÊ JÁ TENHA VISTO em um cartaz de cinema, ou durante uma novela (à qual sua mãe insiste em assistir) e até mesmo numa caixinha de jogo. Mas nunca deu muita atenção. Ou, quem sabe, você realmente nunca percebeu que agora todas essas mídias citadas acima carregam obrigatoriamente um selinho colorido indicando para qual idade a obra audiovisual em questão é indicada.

Mais importante ainda: além da faixa etária, os selos exibem também os motivos que levaram o produto a receber tal classificação – uma novidade desde julho do ano passado que ganha cada vez mais destaque. Em primeiro lugar, devido a uma recente portaria que aperta o cerco sobre as emissoras de televisão – que ainda não seguem à risca a lei. Em segundo lugar, por causa do crescimento do mercado oficial de games por aqui, capitaneado principal-

mente pelos jogos de PC e pela introdução oficial do Xbox 360.

Classifica o quê?

A Classificação Indicativa foi instituída pela Constituição de 1988 e garante ao cidadão o direito de ser informado sobre o conteúdo das obras audiovisuais destinadas a cinema, vídeo, DVD, programas televisivos, jogos (eletrônicos e RPG), eventos teatrais e musicais aos quais ele está exposto.

De acordo com o site do Ministério da Justiça “mais especificamente, tem como foco os responsáveis pelo público infanto-juvenil” (crianças e adolescentes), ou seja, a galera mais suscetível às potenciais subversões presentes naquilo que você assiste, ouve e joga por meio de uma tela. Vale lembrar que, como o nome procura reforçar, não se trata de censura, mas sim

uma indicação oficial do governo sobre aquelas obras.

O atual sistema de classificação visa a facilitar esta comunicação com pais e responsáveis legais por meio da adoção de sete selos padronizados, com cores diferentes. “Para a sociedade é importante que esta mensagem seja similar nos vários produtos classificados”, explica melhor Guilherme Canela, coordenador de pesquisa e redator do manual do sistema. “Quando isso não acontece, pode gerar confusão nas famílias e crianças; se você mantém uma lógica fica mais fácil de entender”.

Atualmente, e desde 1990, o órgão responsável por informar a classificação de cada obra analisada é o Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação – Dejus, integrante da Secretaria Nacional de Justiça.

A TRIFORCE DA CLASSIFICAÇÃO

Como você já deve imaginar (ou assim esperamos) a classificação indicativa de cada obra audiovisual não é feita de forma arbitrária. Pelo contrário, elas atravessam três etapas distintas antes de receberem um selinho colorido na embalagem. Entenda cada uma delas.

Descrição Fática: Refere-se a um relato meramente descritivo de todos os elementos da obra em questão. No caso de um jogo, contemplará descrição de personagens, efeitos visuais, sonoros e situações retratadas – em especial, aquelas que se relacionam a sexo,

violência e drogas, temas fundamentais abordados pelo processo de Classificação Indicativa.

Descrição Temática: Com base na descrição fática, esta segunda fase do processo vai relatar quais temas são abordados na obra audiovisual. Isto é feito com o intuito de compreender de que maneira tais mensagens se relacionam com os interesses constitucionais do país, ou seja, se estão de acordo com a lei ou não.



■ Viva Piñata foi classificado como “extremamente fofo”. Ok, mentira

Gradação: Etapa mais subjetiva do processo de classificação. Usa como base as descrições anteriores para avaliar com que grau de intensidade os significados da obra são transmitidos por ela.



■ **Guilherme Canela, da Agência de Notícias dos Direitos da Infância (ANDI)**

Jogatina indicada

No Dejus os jogos são tratados da mesma forma que as outras obras: dois a três classificadores são responsáveis pela tarefa de encarar aquilo que for enviado para análise. No caso dos jogos eletrônicos, a palavra "aquilo" pode variar entre muitas opções: jogo completo, uma simples demonstração, sinopse, ficha técnica ou até mesmo tudo junto. O Departamento não exige que seja enviado um material padronizado, e da mesma forma as distribuidoras não se preocupam em enviar sempre o mesmo tipo de conteúdo. E assim é desde que os games foram incluídos no processo, com a portaria 899, em 2001.

Jacqueline Marques, assessora de imprensa da Tech Dealer, diz que nunca teve problemas sérios em relação às classificações conferidas a seus jogos. "Desde que passamos a publicar jogos, submetemos todo título à classificação realizada pelo Ministério da Justiça", ela conta. "Até a presente data, todos os nossos games foram classificados com coerência tendo em vista os critérios estabelecidos".

O público consumidor de jogos (eu, você, todos os outros leitores da EGM Brasil e muito mais) parece pensar assim também. O Dejus não tem um instrumento de medi-

ção oficial de satisfação com as classificações instituídas, mas nada mais eficiente do que o clamor popular. "Quando as pessoas não concordam, elas reclamam; e não temos recebidos muitas reclamações", diz Celva Reis, coordenadora da repartição. Ainda assim, o Departamento não abre mão de institucionalizar esse tipo de resultado: segundo Celva, "está sendo montado agora um esquema para medir oficialmente e de maneira mais precisa esses resultados. Deve funcionar ainda neste ano".

Inadequado para novatos

Aqueles que avaliam filmes, novelas e outros programas de TV são os mesmos responsáveis por dar tiros com Lara Croft em *Tomb Raider: Legend* ("Não Recomendado para Menores de 16 anos" por "Agressão Física e Assassinato") e cuidar de pessoas virtuais no inverno em *The Sims 2 - Quatro Estações* ("Não Recomendado para Menores de 16 anos" por "Agressão Física, Insinuação de Sexo e Nudez"). Mas o fato de serem polivalentes não implica em total desconhecimento sobre o universo gamer. "Selecionamos para trabalhar aqui pessoas que já tenham certa intimidade com jogos eletrônicos", esclarece Celva. ✎

TV ZONA

O atual sistema de Classificação Indicativa está vigente desde julho de 2006 e, desde então, sugere idades adequadas para a apreciação de obras audiovisuais. A única exceção à regra são (ou seria eram?) os programas televisivos.

Cada classificação etária está diretamente relacionada a faixas de horário em que um programa de TV pode ser veiculado. O produto que for indicado para maiores de 18 anos só pode ser transmitido após as 23 horas, por exemplo. Contudo, debate-se amplamente a obrigatoriedade do cumprimento dessa lei.

O Ministério da Justiça instauraria a partir do dia 13 de maio deste ano a necessidade de respeitar a regra, sob risco de punição nos casos de não cumprimento. Antes, porém, a Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e Televisão (Abert) apresentou um mandado de segurança, acatado pelo ministro João Otávio de Noronha, que impediu a imposição da obrigatoriedade.

Outros três artigos ainda permanecem em debate e serão resolvidos apenas no final de junho. Por enquanto, para efeitos práticos, a televisão aberta goza da mesma liberdade que as outras formas de expressão avaliadas pelo Dejus: transmite o que quiser, na hora em que quiser, desde que exiba o selo padronizado com a classificação etária e o conteúdo do programa.

O PODER ESTÁ EM SUAS MÃOS

Um dos objetivos propostos pelo atual sistema vigente de Classificação Indicativa é ser o mais democrático possível. Sendo assim, nada mais coerente do que dar poder de decisão, ou de indicação, ao povo.

O Departamento de Justiça trabalha com um projeto de classificadores voluntários. Qualquer cidadão, instituição ou organização brasileira pode se candidatar a participar de uma sessão avaliadora de alguma obra audiovisual já classificada e assim contribuir para a elaboração de um veredito alternativo – que de forma alguma substitui aquele divulgado oficialmente pelo Dejus, mas serve como uma segunda opinião sobre o assunto.

Para isso, basta preencher o formulário no site do Ministério da Justiça e enviá-lo juntamente com currículo para o e-mail: djctq.snj@mj.gov.br.

Caso tenha sorte, você será convidado, periodicamente, a participar de sessões avaliadoras em Brasília – ou outra cidade, se houver um grande número de colaboradores lá. Participação ativa pode até acabar rendendo emprego. Segundo o próprio site do Dejus: "Há ainda a possibilidade de alguns colaboradores serem, após sucessivas atuações, convidados para integrar o departamento, seja como estagiários, seja como funcionários contratados."

Preencha o formulário em:

RADAR DE GAMES

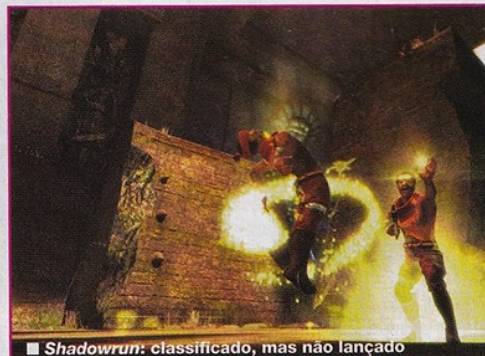
Há algum tempo já, alguns dos melhores reveladores de futuros lançamentos ainda não revelados são as listas de lojas de grandes franquias. Em geral, lá aparecem listadas as datas de chegada de todo jogo – mesmo aqueles que ainda não foram anunciados oficialmente.

De alguns meses para cá, os registros oficiais de órgãos avaliadores têm se tornado fontes confiáveis também. Games iminentes para o Virtual Console do Wii, por exemplo, costumam pipocar no site da ESRB (órgão avaliador dos Estados Unidos) com vantagem de semanas (às vezes até meses) antes de serem disponibilizados para o público. Aqui, em solo tupiniquim, temos algo similar na lista de jogos avaliados pelo Dejus.



■ **Preview exclusivo: os funcionários do Dejus já viram Too Human antes de todo mundo**

Desde 2001 eles recebem classificação e todos os títulos avaliados até hoje estão registrados no site do Ministério da Justiça – acessíveis por meio do endereço www.mj.gov.br/classificacao/jogos.htm. A lista de 2007 (atualizada pela última vez em fevereiro, até o fechamento desta reportagem) conta com 61 jogos. A surpresa vem de pesos-pesados que ainda estão longe de verem o dia nascer, como é o caso de *Too Human*, futuro RPG da Silicon Knights exclusivo para Xbox



■ **Shadowrun: classificado, mas não lançado**

360 (considerado "Inadequado para menores de 14 anos" por causa de "Violência Moderada Animada"), e *Shadowrun*, FPS também para 360 (que ganhou classificação de "Inadequado para menores de 16 anos" por conter "Violência Grave Realista").

Fica a esperança de ver *Too Human* em lojas brasileiras, já que *Shadowrun* não será lançado – nem para PC, nem para Xbox 360, apesar de a classificação já ter sido efetivada.

> OUVIU ESSA?

METAL FAROFA

Um dos fundamentos para que um produto venda bem (ou pelo menos chame a atenção no meio de tantas outras opções nas prateleiras das lojas) é ter uma bela caixa: se é bonito, vende mais. Sem contar que completa o clássico termo BBB (e não falamos de Big Brother Brasil). A Activision fez uma escolha curiosa para a caixa de *Guitar Hero Encore Rocks the 80s*, expansão para o popular jogo musical *Guitar Hero 2*. Mais farofa, colorido, extravagante e vergonhoso do que isso, só mesmo tendo vivido naquela época. A expansão, que (adivinha só) terá os clássicos do rock dos anos 80, será lançado em julho para PlayStation 2.



DANÇA SUJA

Você já viu jogos de vários tipos de filmes - alguns citados na matéria deste mês na seção EGM Retrô (página 92). O que esperar, então, de um jogo para um filme de... dança? É o que a Codemasters trará até o fim deste ano para o PC. Em comemoração aos 20 anos do lançamento do filme *Dirty Dancing* (Ritmo Quente), a empresa lançará um game casual para que revivamos a história de Baby (Jennifer Grey, a irmã chata de Curtindo a Vida Adoidado), que se apaixona pelo seu professor de dança Johnny (Patrick Swayze, o fantasma daquele filme meloso, e também o pedófilo de Donnie Darko), um amor proibido pelo pai da garota. Se fosse lançado ainda neste mês, com certeza seria o presente ideal para a sua namorada.

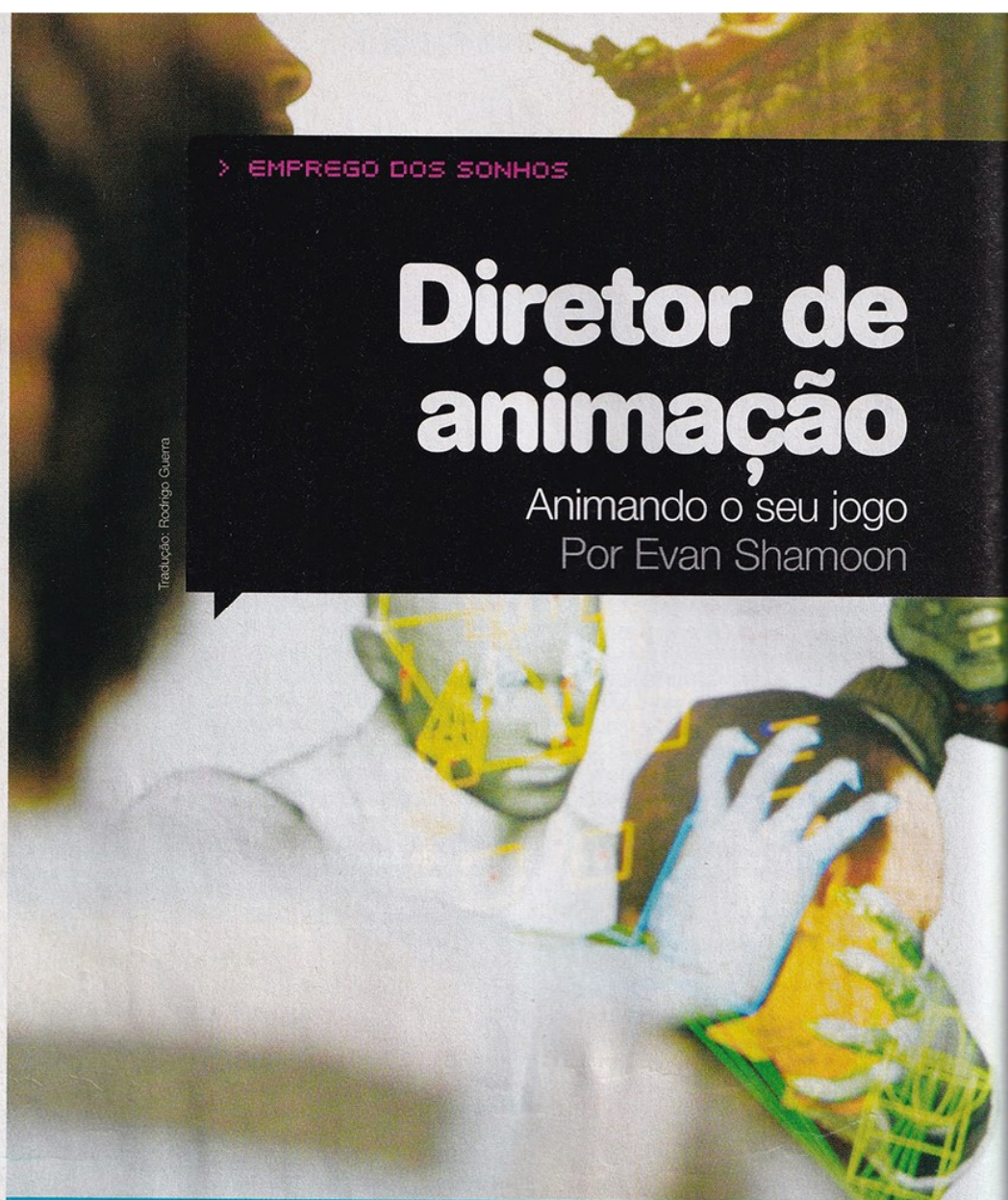


Receba diariamente notícias do **PLAYSTATION 3**, **Wii** e **XBOX 360** NO SEU CELULAR. Envie agora uma mensagem com o texto **EGM** para o número **46921** (Vivo) ou **50005** (Oi, Brt e CTBC). R\$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)

> EMPREGO DOS SONHOS

Diretor de animação

Animando o seu jogo
Por Evan Shamoon



Tradução: Rodrigo Guerra

Este mês:
Geoff Crookes, diretor de animação da Digital Extremes

Experiência profissional:
Crookes tem seis anos de trabalho na Digital Extremes, onde trabalhou em *Unreal Tournament 2003* e *2004*, *Unreal Championship* e agora está engajado em *Dark Sector* (360 e PS3).

O que é um diretor de animação?

É o profissional que anima seu game. Brincadeira, ele é quem acompanha todas as animações feitas para um jogo e depois se certifica se elas funcionam de forma que todos entendam. Isso significa que Geoff Crookes da Digital Extremes passa a maior parte de seu tempo animando heróis, inimigos e outros objetos dos games, mas, além disso, ele é o elo de ligação entre o departamento de animação e o resto da equipe. "De uma certa forma," explica Crookes "você está dando vida aos objetos. Você faz que eles se movam, faz com que eles vivam. É como dar personalidade a alguma coisa. É como atuar."

Para ser um profissional

Escolaridade: Crookes é um clássico animador de objetos 2D que aprendeu a animar em 3D no trabalho - no entanto, ele diz que a maioria dos animadores de hoje em dia são formados em modelagem 3D. Ele acha que os animadores não precisam

saber desenhar, mas ele acredita que um bom animador tem que saber como a vida é desenhada. "Uma vez que você sabe como funciona a anatomia humana, você pode aplicar esse conhecimento a quase tudo que você animar."

Faixa salarial: por volta de US\$ 40 mil para animadores juniores e de US\$ 90 mil para animadores sêniores.

Demanda de pessoal: Alta, nos EUA.
Localização de trabalhos: Costa Oeste dos EUA.

Um dia típico

"Os melhores dias para mim são quando eu tenho que animar alguma coisa", diz Crookes. "Alguns dias fico preso em reuniões". Crookes trabalha com o diretor do jogo, imaginando as animações dos personagens, verificando os movimentos que eles devem ter, o que o jogador deve sentir quando interagem... E coisas desse tipo. Então ele chega para a equipe de animadores e descarrega as idéias, para que eles entendam como é que eles querem que as coisas funcionem. "Eu também



Foto: Paula Tizzard



■ *Dark Sector* é o game que Crookes está animando atualmente



START

■ Em *Unreal Tournament 2003*, Crookes inventou animações para seres alienígenas

> FERRAMENTAS DE TRABALHO

Espelho

Os animadores devem ter algum ponto de referência, por isso nada melhor que a sua cara.

Livro *The Animator's Survival Kit*

O livro de Richard Williams é "um objeto obrigatório para todos os animadores – as dicas são de alguém que sabe o que está falando," diz Crookes.

Softimage XSI

Esse software de animação é usado exclusivamente na Digital Extremes. Os estúdios também usam muito o Maya e o 3D Studio Max.

Câmera de vídeo

"Diversas ações do jogo precisam de alguma referência", diz Crookes, "por isso, você pode filmar alguém para ter essa base".

estou pertinho dos programadores de inteligência artificial", ele afirma, "para que a animação e a IA estejam bem amarradas".

Como ele entrou nessa?

"Eu fui muito sortudo," diz Crookes sorrindo, "eu estava na escola quando eu botei minhas mãos em prospectos de trabalho na TV e no cinema, mas sempre quis trabalhar nos games". Ele foi fazer uma entrevista de emprego na Digital Extremes com o fundador da empresa e quando ele chegou em casa, havia uma proposta de emprego no seu e-mail. "A maioria dos cursos de animação são direcionados para filmes," diz Crookes, "Por isso que eu me sinto tão sortudo por trabalhar no mercado de games".

GAMER GIRL

Beldades que jogam Por Rodrigo Raugust

START



ESTE MÊS

Thaís Barreiro

Idade 17 anos • Cidade Pouso Alegre / MG • E-mail thaís_coft@hotmail.com

Joga de 8 a 10 horas por semana • Console Super NES, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS e Wii

Favoriteiros Tomb Raider, Kingdom Hearts, Resident Evil, Zelda e Final Fantasy



➤ "Sempre joguei online. Numa época, cheguei a ter até um namorado (o que é bem comum nos MMORPGs) que acabou se tornando meu namorado na vida real. Infelizmente, depois de um tempo, levamos um "Game Over" e hoje ele é só um amigo."



> TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS

1. Velozes e Furiosos - Tokyo
2. Homem-Aranha
3. XBOX PGR RACING
4. The Sims 2
5. LOST™ - o jogo móvel



O ogro Shrek está ocupado nos cinemas em seu terceiro filme, mas conseguiu dar um tempo nas confusões que o Burro e o Gato de Botas aprontaram para também aparecer nos celulares. Seus amigos o acompanharam, para a nossa alegria e diversão, e agora os veremos em uma aventura maluca e cheia de risadas. Já Tanner não enfrenta vilões de reinos mágicos: sua missão é mais séria e perigosa. Em DRIVER L.A. Undercover 2 você será o policial encarregado de acabar com a Máfia de Los Angeles, muitas vezes se infiltrando entre os capangas e correndo sérios riscos. Mas tudo em nome da paz - que deixa o mundo de The Sims 2 - Bichos de Estimação divertido como só ele é. Se você acha que cuidar de sua vida é complicado demais, tente também cuidar da vida de seu melhor amigo. Com um cachorro de estimação bem cuidado, não há dia ruim que poderá lhe deixar triste.

SHREK III

O ogro mais famoso dos cinemas está agora disponível nas telinhas do celular. Jogue com o Shrek ou o Dragão e encontre os principais amigos como o Burro e o Gato de Botas para ajudar nessa aventura. Lute contra os guardas do rei e faça a paz voltar no reino de Tão Tão Distante.

Produtora: Gameloft



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



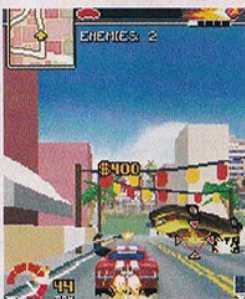
Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. - Shrek the Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

DRIVER L.A. UNDERCOVER 2

Você é o policial Tanner, e a sua missão é derrubar a Máfia de Los Angeles. Percorra suas missões de carro ou a pé, contate os seus informantes e infiltre-se nas principais gangues da cidade. Limpe a sujeira que está ao seu redor com um dos melhores jogos 3D de todos os tempos.



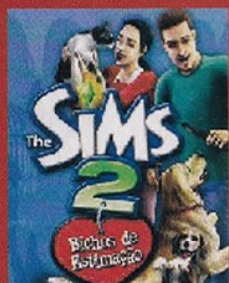
Produtora: Gameloft



© 2007 Gameloft. All rights reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Driver, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft.

THE SIMS 2: BICHOS DE ESTIMAÇÃO

Brinque com o seu cachorrinho no The Sims™ 2 Bichos de Estimação! Escolha um cachorro para seu Sim amar como a si próprio. Seu Sim pode levar seu amigo peludo ao parque, comprar brinquedos divertidos e acessórios elegantes e ensinar ele todos os truques de cachorro. Assegure-se de que seu Sim satisfaz as necessidades do animal e lhe dá muita atenção porque um cão rejeitado pode destruir a sua casa. Mas lembre-se de que os animais do Sims têm mente própria então espere o inesperado!



Produtora: Electronic Arts



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, The Sims, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.

+ MASSIVE

As últimas DOS MMOGS

O que aconteceu (e acontecerá) de mais novo
no Brasil e no mundo **Por Ricardo Farah**

ACONTECEU EXATAMENTE nos dias 3 (Califórnia) e 9 (Nova Iorque) de maio o tão aguardado Sony Gamers Day 2007. Entre uma tonelada de novos lançamentos para o PS3, a divisão online da empresa (SOE) tratou de chamar atenção do público com uma série de novidades interessantes. A mais importante, sem dúvida alguma, foi o projeto da empresa conhecido como Station Launcher. Com ele, os jogadores terão a possibilidade de organizar e gerenciar toda sua lista de contatos e games online da empresa, fazendo uma ligação direta com os games para PS3 e PC. Resumindo, se você fez amizade com um sujeito em *Everquest II* (no PC), você pode encontrá-lo e conversar com ele em qualquer outro game online da empresa. Isso já acontece com sucesso no sistema online dos games da Electronic Arts e no pioneiro GameSpy.

Falando em games novos

Ainda no Gamers Day da Sony, descobrimos novidades sobre o novo *Everquest II: Rise of Kunark*, que contará com uma nova classe (Sarnak), um novo local para início de jornadas (Timorous Deep), além de novas quests, itens e equipamentos. *Gods & Heroes:*

Rome Rising também apareceu com mais detalhes, bem como *Kung Fu Hustle* e a certeza de que o MMORPG da DC Comics está em produção (aí vem coisa boa).

No Brasil

Enquanto isso, na terra dos tupiniquins, enquanto milhares de brasileiros começam suas segundas vidas em *Second Life Brasil* (lançado oficialmente), dois novos games da Level Up são lançados: *Silkroad Online* e *Perfect World* (ambos MMORPGs que retratam a china feudal, os combates alucinantes e as comunidades engrish). Enquanto isso, a GunSoft (mesma de *KAOS Online* e *Last War*) divulga suas primeiras imagens de *Kartun* e detalhes de *Landmass*, um simulador militar futurístico de tirar o fôlego. Nossa equipe teve a oportunidade de jogar o game com exclusividade mundial. Os detalhes você já confere na nossa...



Nova revista exclusiva de MMOGs

M³ Massive Multiplayer Magazine, é o nome da nova revista de games da Futuro Comunicação. Editada pelos

mesmos cabras que fazem a EGM Brasil e EGM PC, a nova publicação conta com um conteúdo 100% voltado para os MMOGs. Já na primeira edição você confere todas as novidades sobre a expansão de *World of Warcraft*, previews e reviews dos principais games que estão sendo lançados no Brasil e no resto do mundo (*Landmass*, *Cabal Online*, *Age of Conan*, *Dragon Ball Online*, *Lord of the Rings: Online*, *Trickster* entre outros), quests e guias dos melhores games, entrevistas com jogadores, uma matéria sobre servidores piratas e muitas outras novidades que não cabem neste espaço. Sim, agora ninguém mais poderá reclamar que os MMOGs são esquecidos no Brasil. Portanto, corra até a banca mais próxima porque a M³ já está entre nós.



www.**GameOne**.com.br

SITE 100%
SEGURO

A maior variedade de jogos e acessórios para Video Games e Computador.
TUDO QUE VOCÊ PROCURA, AQUI TEM!



PLAYSTATION 3



Wii



PS2



PC



GAME CUBE



NINTENDO DS



GAME BOY



PSP



Até 10x s/ juros*



Até 6x s/ juros*



Cheques em até 15x*



Informações ou Encomendas:

[19] 2122-5252

AS MELHORES MARCAS ESTÃO AQUI!!



*Vendas nos cartões Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. American Express apenas na loja física. O número de parcelas sem juros ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto, consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Financiamento com cheques sujeito a aprovação pelo Banco Panamericano. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque.

Entregamos para todo Brasil.

Via
SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252



> TENDÊNCIAS

Tempo de AVENTURAS

O gênero adventure está voltando com força total – e a Nintendo tem papel importante nesse retorno

Por Henrique Sampaio

O retorno de *Sam & Max* (PC, 1993, acima) é só um sinal da ressurreição dos adventures, tendência facilitada agora pelos consoles da Nintendo.

HOUE UM TEMPO NO QUAL SIGLAS como FPS, RTS ou RPG nada significavam aos jogadores de PC. Nesta época de sharewares e disquetes, eram os jogos de aventura que faziam a cabeça dos privilegiados donos de computadores e seus famigerados kits multimídia, que, no começo da década de 90, eram considerados artigos de luxo. Esses tais “adventures” raramente traziam momentos de ação – muito pelo contrário: narrativa, diálogos e quebra-cabeças eram os elementos que mais se destacavam. De quebra, ainda ensinavam inglês àqueles que, mesmo sem saber o que “pick up the key” queria dizer, insistiam em experimentar os tão comentados jogos. Se você sentiu um gostinho de nostalgia ao ler esse primeiro parágrafo, provavelmente foi um ávido jogador de adventures para PC. O auge do gênero se estendeu entre o final da década de 80 e começo dos anos 90. Contribuiu, inclusive, na concepção de diversos paradigmas presentes até hoje, pelo uso extensivo da narrativa, do mouse e das

seqüências de animação e vídeo, inclusive com atores reais – não que este último tenha colado, mas tudo bem. Em primeira instância, é difícil imaginar por que um gênero tão popular e inovador entrou em extinção. Para tirar nossa dúvida, ninguém melhor que Jane Jensen, designer e escritora responsável pela prestigiada série *Gabriel Knight*. Após adquirir uma valiosa experiência com jogos casuais, Jane está trabalhando no promissor *Gray Matter* (PC), e promete levar os adventures a uma nova audiência.

“Inicialmente, os PCs não eram rápi-

dos o suficiente para rodar jogos no estilo arcade”, disse a designer. “Quando começaram a ganhar processamento, os jogos de tiro fizeram tanto sucesso que passaram a dominar o mercado. Então a audiência dos jogos de ação para PC cresceu exponencialmente, garantindo maiores orçamentos às produtoras. Enquanto isso, a decrescente audiência dos adventures não justificava os custos de produção que eram gerados, especialmente quando uma empresa poderia investir o mesmo orçamento em um jogo de tiro. Na verdade, o principal problema é que a audiência

> **“A audiência ideal para os adventures são as pessoas adultas, que não necessariamente jogam.”**

— Jane Jensen, designer e roteirista da série *Gabriel Knight*





■ **Grey Matter** (PC, 2007): desarrumando a cama com um clique



■ **Hotel Dusk** (DS, 2007): romance policial na trilha portátil

ideal para os adventures são as pessoas adultas, que assistem a filmes, lêem livros e que não necessariamente jogam no computador.”

Novo público, novas possibilidades

Se levarmos em consideração a nova missão da Nintendo, cujo objetivo é alcançar diferentes públicos, inclusive as pessoas adultas que assistem a filmes, lêem livros e que não necessariamente jogam no computador, o futuro dos adventures pode ser brilhante nas plataformas da companhia. De acordo com uma recente pesquisa realizada no Japão pela Enterbrain, editora da Famitsu, 46% dos donos do Wii são novos consumidores ou não jogavam há pelo menos três anos. A mesma pesquisa revelou que, em relação aos outros consoles, o Wii é o mais jogado entre a família, além de ser geralmente mantido na sala de estar. É inegável que a Nintendo está atingindo seus objetivos e que muitas pessoas, principalmente os adultos e idosos, estão tendo seu primeiro contato com os games através do Wii.

Coincidência ou não, os adventures começaram a ganhar fôlego de alguns anos para cá, graças a empresas como Telltale (*Bone, Sam & Max*) e Dreamcatcher (*Syberia I e II, Still Life*), que apostaram na renovação do gênero. Um fenômeno inédito também está ajudando a popularizá-lo fora dos PCs: cada vez mais empresas começam a reconhecer o DS como o portátil ideal

para esse estilo de jogo. A japonesa Cing já trabalhou em dois jogos remanescentes dos aponte-e-clique para o portátil, com destaque para o memorável *Hotel Dusk: Room 215*. A Capcom, por sua vez, anunciou nos EUA o terceiro jogo da série *Phoenix Wright*, cujas raízes nos adventures são evidentes. Na visão de Benoît Sokal, designer e escritor da série *Syberia* e fundador do estúdio White Birds Productions, “O adventure é um gênero que agrada mais aos adultos e mulheres com uma boa cultura geral. Parece que agora o DS também está se saindo muito bem com essas pessoas. Se isso for

realmente verdade, e não apenas uma moda, os adventures podem atingir as massas novamente”. Vale lembrar que Sokal está trabalhando no adventure *Sinking Island*, que em breve chegará ao PC e ao DS. “Estamos trabalhando há muito tempo na versão para DS, que está longe de ser uma mera conversão”, adicionou Sokal. Jensen compartilha com Sokal a mesma visão, porém admite que é difícil convencer uma mãe de 40 anos a sentar e jogar o console de seu filho – um desafio para a indústria. “É uma tarefa mais fácil convencê-la a experimentar um jogo casual online”.

AVENTURA PARA TODOS

Ao contrário do que acontece com os FPS, por exemplo, que raramente fogem do estilo realista em 3D, ou dos RPGs japoneses e seus personagens fortemente influenciados pelo mangá e anime, o gênero adventure sempre foi muito eclético no que diz respeito ao estilo gráfico e à narrativa. Devido ao seu enfoque à história, designers acabaram transferindo muitos elementos dos quadrinhos, cinema e literatura aos jogos, conferindo a eles estilos variados, para todos os gostos e idades – algo que condiz com os diferentes públicos que a Nintendo tanto busca. Repare nas diferenças de estilo e enredo destes grandes exemplos:

Gabriel Knight 2: A Fera Interior

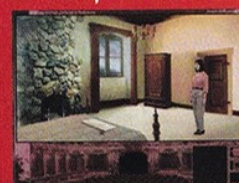


Ano: 1995

Classificação: adultos

Estilo: fusão de vídeo com atores reais e fotografia
Gabriel muda-se para Bavaria, na Alemanha em busca de novas inspirações para seu novo romance. Boatos sobre um suposto lobisomem em Munique se espalham e Gabriel, descendente de uma família envolta em magia e segredos religiosos, é encarregado de investigar o caso, que o leva a uma aventura cheia de mistérios e conspirações envolvendo o compositor Wagner e o Rei Ludwig II.

A Maldição da Ilha dos Macacos



Ano: 1997

Classificação: adolescentes

Estilo: animação 2D com visual cartoon e ilustração à mão
Roubado o anel de diamante do vilão LeChuck, o sempre atrapalhado Guybrush Threepwood oferece-o como pedido de casamento à sua amada (e viril) Elaine. A jóia, no entanto, a transforma em uma estátua de ouro e Guybrush deve viajar para uma longínqua e misteriosa ilha se quiser reverter a maldição.

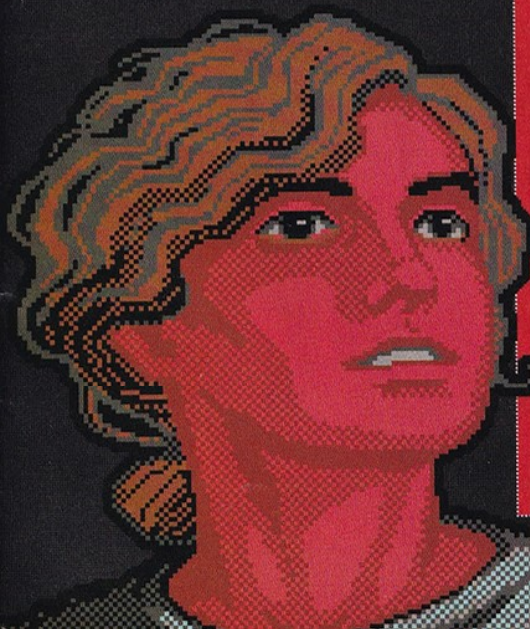
The Last Express



Ano: 1997

Classificação: adolescentes

Estilo: animação em 2D à base de rotoscopia (capturando movimentos de atores reais) e cenários em 3D
Do criador de *Prince of Persia*, o inovador adventure conta uma história em tempo-real de um norte-americano que decide fugir da França, onde era acusado por um crime que não cometeu, embarcando na última viagem do famoso trem Expresso do Oriente, antes da Primeira Guerra Mundial. Lá, ele se envolve em intrigas políticas, romances e conspirações.



> OUVIU ESSA?

Blizzard

E lá estava a Blizzard, na Coreia. Talvez não quisessem fazer seu evento nos EUA por estarem com medo de seus próprios fãs doentes (e pela BlizzCon 07 que acontece daqui alguns meses). Nesses tempos sem uma "E3 de verdade", eles aderiram à moda de GTA/IV e lançaram um site com uma contagem regressiva. Todo mundo pensava que finalmente veríamos o jogo de PC mais esperado de todos os tempos, ou seja, um novo *StarCraft*. E foi. Após 10 anos de espera, os fãs comemoram o anúncio de *StarCraft 2*, que está em produção desde antes de *WoW* ser lançado. Não mudou muita coisa em relação ao primeiro, a própria Blizzard admitiu isso – exceto pelos belíssimos gráficos. As 3 raças estarão presentes, e o foco será o multiplayer, provavelmente com uma nova versão da battle.net. O jogo deve ficar apenas no PC, já que depois de *Starcraft: Ghost*, a Blizzard está de mal dos consoles.

Tecmo's Nite Out

Foi meio sem graça nas novidades, mas que foi à festa comeu e bebeu muito, servido por garçonetes ao estilo Tecmo. Depois de enrolarem muito, confirmaram que uma nova versão de *Rygar* está sendo produzida exclusivamente para o Wii, porém apenas uma imagem conceitual foi divulgada. Itagaki estava comemorando pois a produção de *Ninja Gaiden Sigma* chegou ao fim, e aproveitou para mostrar alguns pontos novos de *Ninja Gaiden: Dragon Sword*, para Nintendo DS, sem dúvida o jogo mais impressionante do sistema (não parece DS). Ainda falaram que *Tecmo Bowl* voltará no ano que vem. Nah.

> FRASES

"Na verdade, eu tentei isso, mas descobri que é cansativo demais ficar fazendo isso o tempo todo."

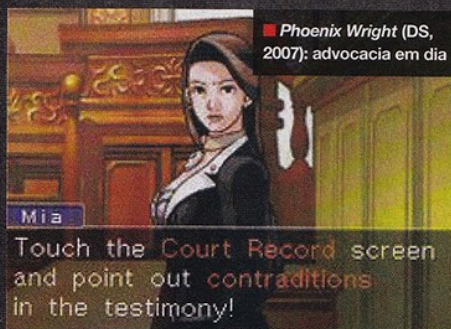
—Tsutomu Kouno, criador de *LocoRoco* e funcionário da Sony, dá sua singela opinião sobre usar os movimentos do Sixaxis na sequência do jogo.



TEMPO DE AVENTURAS (cont.)

> "A chave para a nossa entrada nos consoles está menos relacionada com o controle e mais em atingirmos o público correto."

—Greg Land, designer de *Sam & Max Season 1*

**"Aponte-e-pressione-o-botão-A"**

A explosão de aventuras para o DS parece ser apenas a ponta do iceberg. Com a rápida disseminação do Wii, os adventures podem receber o empurrão que precisam para voltar ao posto que ocupavam há uma década e meia – desta vez nos consoles da Nintendo. Um grande passo já foi dado: a volta de *Sam & Max* aos PCs. O maior ícone dos adventures da atualidade não só derramou lágrimas de emoção dos saudosistas como também atraiu a atenção daqueles que nunca tiveram contato com a série, ou mesmo com adventures.

Dividido em seis episódios, lançados mensalmente através da web, a primeira temporada chegou ao fim, destacando-se como uma das melhores investidas no gênero nos últimos anos. O estrondo foi tão grande que a Telltale passou a ser tratada como um dos estúdios de games em expansão mais respeitados da atualidade. Além de ter conquistado crítica e público, o que já seria suficiente para garantir uma conversão ou continuação nos consoles, houve uma ocasião em 2006 que, por pressão dos fãs, a Nintendo se viu obrigada a entrar em contato com a Telltale. Algum tempo passou e a empresa revelou que já faz parte de seus planos transportar a dupla de detetives para os consoles da nova geração. Aproveitamos a oportunidade para falar com alguns dos responsáveis por *Sam & Max*: os designers e veteranos dos adventures Dave Grossman (co-autor de *Day of the Tentacle*) e Greg Land. "Acredito que para [os adventures] atingirem o sucesso eles terão que evitar os quebra-cabeças megacomplexos, que são divertidos para uma pequena porcentagem do público apenas", disse Dave. "Em vez disso, eles precisam focar na história, personagens, apresentação e desafios inteligentes, mas superáveis. O trabalho que estamos fazendo na Telltale é um bom exemplo de como isso pode funcionar e ser uma experiência convincente tanto para os experientes entusiastas dos adventures quanto para os jogadores casuais".

Apesar de manter-se sigiloso em relação ao(s) jogo(s) da dupla para os consoles, Greg Land explicou por que o futuro jogo de *Sam & Max* para o Wii vai muito além de questões relacionadas ao Wii Remote. "Para nós é importante garantir que a história e a jogabilidade resultem

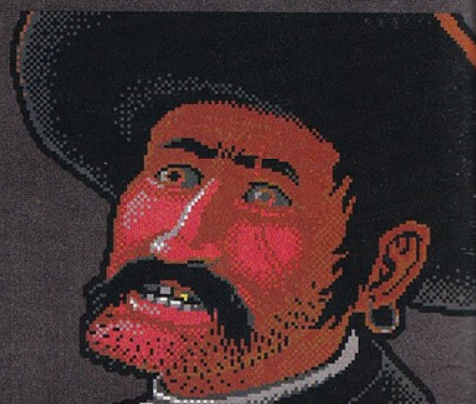
em uma experiência natural independentemente do console em que você está jogando. Acredito que a chave para a nossa entrada nos consoles está menos relacionada com o controle e mais em atingirmos o público correto. O objetivo da Nintendo em atingir uma audiência mais ampla encontra-se no mesmo nível dos objetivos da Telltale. Além disso, a distribuição digital está se tornando cada vez mais popular nos consoles, permitindo que mais jogadores encontrem jogos que lhe agradem".

Um futuro brilhante

Antes da chegada do DS, já tivemos alguns adventures nos consoles, todos sem muito sucesso – com exceção de *Myst*, talvez. Um dos últimos veio na forma de um jogo de plataforma: *Psychonauts*, de Tim Schafer (de *Full Throttle*), trazia muitos elementos dos adventures, como uma complexa estrutura de diálogos e humor remanescentes do aponte-e-clique. A mistura de gêneros, embora inovadora, resultou em um tremendo fracasso comercial.

Jensen diz não acreditar na fusão de gêneros para aproximar os adventures dos jogadores acostumados com a ação dos jogos para console. "Adventures e jogos de ação possuem audiências diferentes. É arriscado fazer algo novo quando não há registros de vendas para mostrar se isso ou aquilo será bem sucedido". Para Greg, "Tanto a inovação quanto o sucesso comercial são importantes. Encontrar esse ponto de equilíbrio é o maior desafio da indústria – ou de qualquer indústria. Muitos fatores estão envolvidos no sucesso comercial, então a inovação é apenas uma parte". E justifica: "O Wii é inovador, mas seu 'timing' e estratégia de mercado, custo, qualidade e outras questões também foram motivo para o seu sucesso".

Depois de tantos tropeços, os adventures parecem estar se reinventando e trilhando um caminho brilhante nos consoles: a dupla *Sam & Max* retorna de maneira triunfal; Jane Jensen trabalha em um novo título; o DS recebe ótimos jogos do gênero e o Wii promete uma grande evolução no aponte-e-clique. "Eu acho que o mercado já está pronto para mudanças, pois está estagnado há algum tempo, sem muita inovação ou variedade. E, sim, eu realmente acredito que os adventures podem mudar isso para melhor". Se a própria Jane Jensen acredita, quem irá discordar?



Receba diariamente notícias do **PLAYSTATION 3**, **Wii** e **XBOX 360** NO SEU CELULAR. Envie agora uma mensagem com o texto **EGM** para o número **46921** (Vivo) ou **50005** (Oi, Brt e CTBC).

R\$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)

DETONANDO NA REDE...



MEGASTAFF.com.br

COMPRA

VENDA

TROCA

FINANCIA

EM BREVE

A SUA NOVA LOJA VIRTUAL

**TODO O UNIVERSO
DE GAMES A UM CLICK**

AGUARDE

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA** ESPECIALIZADA
faça um upgrade

**TUDO EM ATÉ
24X NO CHEQUE.**

**ACEITAMOS
TODOS OS CARTÕES.**

www.rocklaser.com.br



ROCK LASER

GAMES

SEDEX

Para todo o Brasil

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6954 3700 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

> OUVIU ESSA?

UBIDAYS

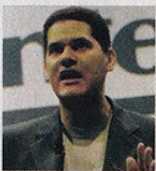
Sem dúvida o melhor dos eventos. A Ubisoft realmente levou a sério o fato de fazer uma E3 particular. Anunciaram vários jogos novos, todos eles muito promissores, e mostraram um pouco mais de títulos aguardados. Splinter Cell ConViction (sacou o lance da letra V?) parece que finalmente vai deixar Sam Fisher no coração dos jogadores, com uma história bem mais densa – que inclui a saída dele da Third Echelon – e uma nova premissa de não usar mais as sombras para se esconder, mas encontrar jeitos criativos de se disfarçar no meio da multidão. Tom Clancy's Endwar finalmente coloca o nome do escritor em algo novo. Dessa vez é um RTS meio futurista. Pelo vídeo, promete ser o máximo. Mais um pouco de Assassin's Creed, com a belíssima Jade Raymond dizendo que todos poderão jogar o game na E3. Rayman Raving Rabbids 2 para Wii e um novo trailer de Haze, além de alguns outros jogos menos badalados.



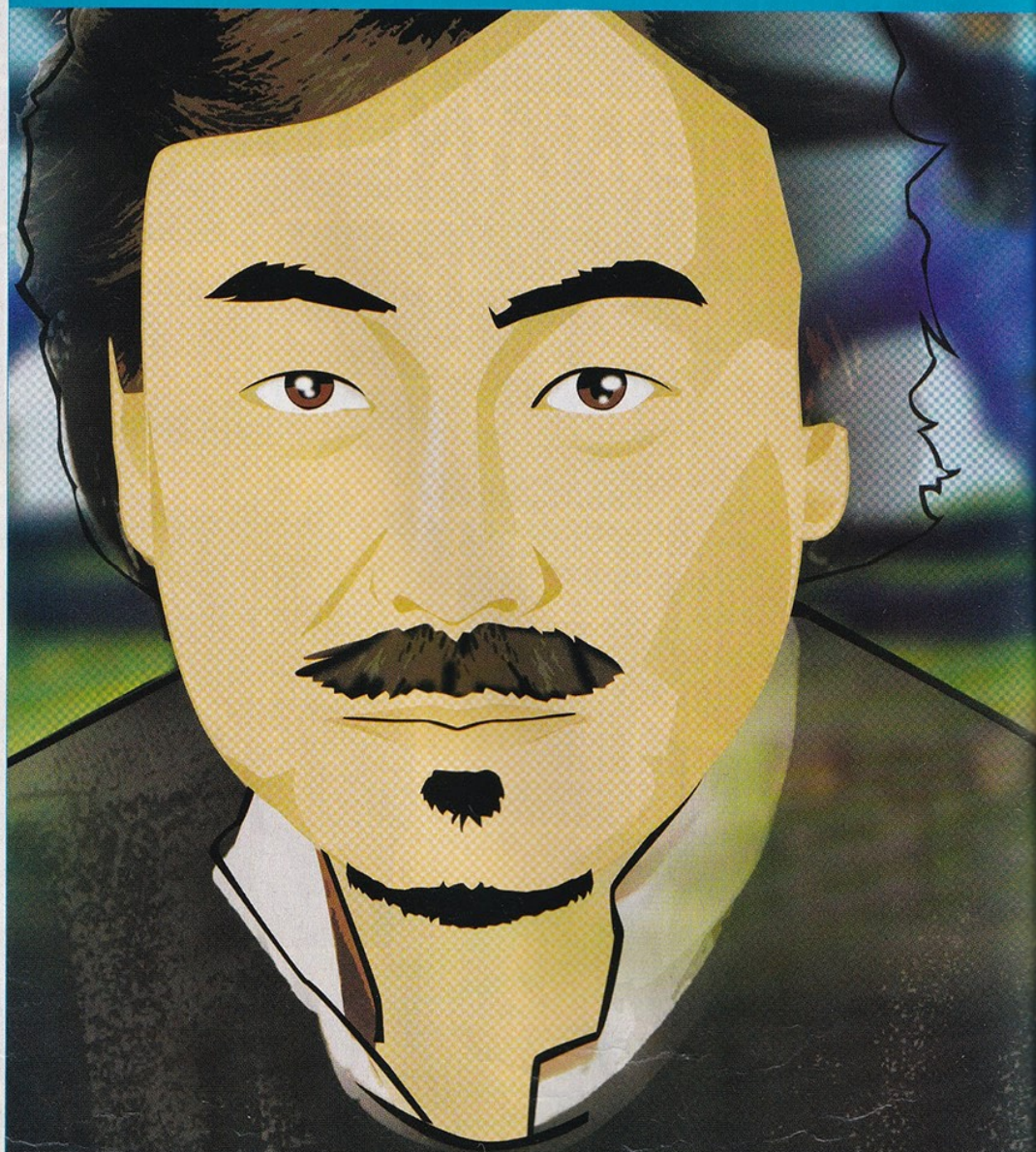
Era para Sam Fischer estar aqui ao lado, mas algo nos fez mudar para a Jade Raymond...

NINTENDO MEDIA SUMMIT

A sacanagem da parte deles foi grande. Pela primeira vez desde o lançamento do Wii, Reggie saiu da sala da presidência da Nintendo of America para falar como a Nintendo anda bem das pernas. Foram dois dias, e todos os que participaram do evento jogaram Metroid Prime 3, além de uma porrada de outros jogos first (menos Smash Bros. Brawl) e third-party. Entretanto, nossa querida Big N liberou essa jogatina na condição de NDA (non-disclosure agreement, ou contrato de confidencialidade), que deixa os jornalistas proibidos de deixar informações de vários títulos first party (incluindo MP3) de serem veiculadas até um período bem próximo da E3. Por isso, não podemos falar



o que aconteceu lá... Sim, nós jogamos com o Sora no Smash Bros. e nem podemos contar... É brincadeira, pessoal!



> ENTREVISTA EXCLUSIVA

O homem FANTASIA

Hironobu Sakaguchi, o pai de Final Fantasy, conversa sobre o passado, o presente e por que o futuro não inclui o PlayStation 3 Por Bryan Intihar

HIRONOBU SAKAGUCHI ESTÁ COM UM POUCO DE RESSACA. E você pensa que o cara que criou a celebrada franquia *Final Fantasy*, depois de uma noite "socializando" com os chefões da Microsoft, não está com vontade de conversar. Bem, esse não é o caso desse dia. Sakaguchi, que saiu da Square Enix em 2001 para abrir o estúdio independente Mistwalker (que está trabalhando nos RPGs *Blue Dragon* e *Lost Odyssey* para o Xbox 360,

mais alguns outros projetos), é uma pessoa que gosta de conversar. Dê uma olhada nos pensamentos do famoso desenvolvedor...

...O que mudou na sua posição em relação aos RPGs ao longo dos anos: "No começo, eu tinha que me preocupar bastante com as questões técnicas, por exemplo, quantas pessoas caberiam na tela. A imaginação estava limitada. Mas agora o céu é o limite. Por exemplo,



Receba diariamente notícias do **PLAYSTATION 3**, **WII E XBOX 360 NO SEU CELULAR**. Envie agora uma mensagem com o texto **EGM** para o número **46921 (Vivo)** ou **50005 (Oi, Brt e CTBC)**. R\$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)

você não precisa se preocupar com o número de pessoas – dá para ter 1.000 se quiser”.

...A próxima grande evolução do RPG: “Eu diria que a técnica de direção é um grande fator e isso pode mudar a forma como os RPGs são jogados. Por exemplo, eu gosto de jogar *Gears of War*, principalmente pela forma como a câmera balança quando seu personagem começa a correr”.

...O que os desenvolvedores japoneses aprenderam dos ocidentais e vice-versa: “Os ocidentais são os que criaram a ideia de MMORPG, que é um exemplo de que eles são muito bons em criar novas ideias e recursos para os RPGs. Os japoneses, no entanto, são muito meticulosos e são muito bons nos detalhes”.

...Como um membro do crime organizar influenciou seus planos para um MMORPG: “Quando eu joguei *EverQuest*, interagi com um militar da Indonésia e um mafioso de Hong Kong. Nunca imaginaria encontrar pessoas assim na vida real, mas conhecê-los ali foi ótimo. Mas quando você começa a conversar, tudo é só texto e em inglês, então é necessário conhecer essa língua. Estou interessado em criar um game que traduza todas as línguas e fronteiras nacionais. É necessário ter uma língua comum que todos os gamers consigam entender, como gestos e ícones”.

...Seu emprego anterior: “Às vezes eu sonho que estou na Square, mas são sempre situações tristes. Foram dias difíceis...”

...O ambicioso objetivo do projeto *Cry On* para o 360, ainda em segredo, da Mistwalker: “Quero que esse jogo faça você chorar a cada 15 minutos”.

...Como ele planeja conseguir isso: “Ainda é um objetivo; não consegui. Tenho assistido muitas séries de TV e filmes, além de ter anotado quando os espectadores ficam emocionados, e quero incorporar isso no jogo”.

...A luta do 360 no Japão: “A Microsoft precisa mudar sua estratégia de marketing no Japão. Há muitos games excelentes para o 360, muito melhores do que os para Wii ou PS3. Mas não há muitas pessoas no Japão com uma ideia clara do que é o *Gears of War*. É só olhar o comercial do Windows Vista – é terrível”.

...O PlayStation 3: “Não estou interessado no PlayStation 3. A arquitetura da máquina é cheia de truques e não gosto do (presidente e diretor executivo da Sony Computer Entertainment, Ken) Kutaragi”.

...O Wii: “O sistema é intrigante, mas, no momento, não tenho planos de fazer um game para o Wii”.

➤ Não estou interessado no PlayStation 3. A arquitetura da máquina é cheia de truques e não gosto do Kutaragi

—Hironobu Sakaguchi, presidente da Mistwalker

...*Final Fantasy XII*: “Acabei de jogar o começo. Não dá para esperar muito do game quando Yasumi Matsuno, um membro essencial da equipe, sai no meio do desenvolvimento”.

...A muleta de *Final Fantasy I* / *Dragon Quest*: “A Square Enix dá muita atenção a essas duas franquias. Por que eles não criam novas em vez de só focar em *Final Fantasy* e *Dragon Quest*?”.

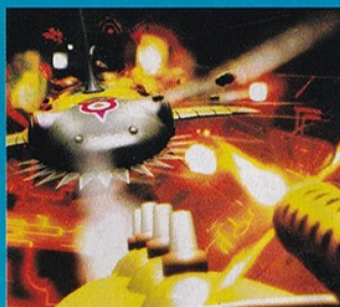
...Seu projeto dos sonhos:

“Quero criar um game de surfe que seja realmente uma simulação, um jogo que, na verdade, calcule a maré e as ondas. Quero também que o gamer sinta a ameaça do aquecimento global. Hoje em dia, moro no Havaí, e há muitas mudanças climáticas estranhas acontecendo e gostaria que a comunidade gamer sentisse isso”. 🌊



ESCOLHA O SEU PAPEL

A Mistwalker oferece uma dose dupla de RPGs para o Xbox 360 em 2007



Blue Dragon

Microsoft Game Studios • Agosto de 2007

Uma olhada no estilo de arte desse jogo com sua jogabilidade “relativamente segura” e é difícil não comparar com *Dragon Quest*. Ainda que não tenha sido a intenção de Hironobu Sakaguchi copiar o famoso RPG. “Quando criei *Blue Dragon*, não estava pensando em *Dragon Quest*”, afirma. “Eu estava, na verdade, pensando em *Chrono Trigger* (Super NES) e *Blue Dragon* é uma extensão daquele jogo”. Inspirado ou não, é bom saber que – ao contrário de vários RPGs – *Blue Dragon* vai ter vários recursos extras. O conteúdo para download vai incluir novas configurações de dificuldade, itens e dungeons.



Lost Odyssey

Microsoft Game Studios • Outubro de 2007

Ótimo, o Xbox 360 finalmente ganha um RPG do nível de *Final Fantasy*, e o personagem principal é um fracote. “Quería mostrar um homem normal com emoções reais”, diz Sakaguchi. “Kaim viveu por 1000 anos, então você pode achar que ele já viu tantas coisas que seria indiferente ao que acontece ao seu redor. Mas quando ele chora, chora pelas coisas mais mundanas, como nós”. Bom, pelo menos *Lost Odyssey* deve ser muito bom quando o personagem principal derrama uma lágrima, já que o game usa a mesma tecnologia por trás de *Gears of War*. Cruze os dedos para que a jogabilidade seja tão boa também (a Mistwalker ainda não mostrou muito do sistema de batalhas de *Lost Odyssey*).



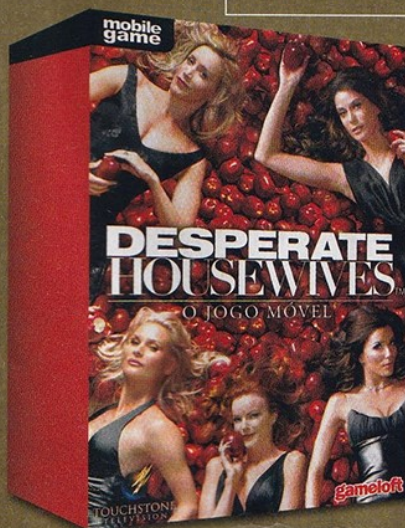


JOGOS Os jogos mais baixados da Oi para você

DESPERATE HOUSEWIVES™

Corre! Meu marido chegou!

Assassinato, chantagem, adultério. Descubra nesse jogo todos os segredos da série de sucesso Desperate Housewives™. Quando uma nova vizinha chega a Wisteria Lane, nada é o que parece: ela traz mistérios que vão sacudir a vida das donas-de-casa mais famosas dos Estados Unidos. E você deverá desvendar todos os enigmas que descobrirá nesse inédito jogo para celulares. Assim como na TV, não perca essa temporada exclusiva do jogo oficial de Desperate Housewives™ e faça parte do mundo de Wisteria Lane e seus segredos!



DISTRIBUÍDO POR: Gameloft
DESENVOLVIDO POR: Gameloft
CATEGORIA: Adulto
Para saber se seu aparelho é compatível, acesse www.oioja.com.br, acesse Serviço e selecione a opção Jogos

© 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft e a logo Gameloft são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Sob licença de Touchstone Television. Desperate Housewives © Touchstone Television. Todos os direitos reservados.

ASPHALT 3

Muita adrenalina nas ruas

Comece com um carro apenas razoável e jogue - literalmente - seus oponentes para fora da pista para ir em busca daquela caranga ou moto dos seus sonhos. No mundo das corridas de rua não há regras: apenas tome cuidado com os policiais que virão para lhe pegar. Quanto mais você correr (e confusão causar), mais atenção chamará, trazendo a TV para filmar a sua caçada policial. Mas essa exposição ainda vai lhe cair bem para roubar a atenção das gatas mais alucinantes!



DISTRIBUÍDO POR: Gameloft
DESENVOLVIDO POR: Gameloft
CATEGORIA: Corrida
Para saber se seu aparelho é compatível, acesse www.oioja.com.br, acesse Serviço e selecione a opção Jogos



© 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Racer são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os outros nomes, marcas e imagens associadas que constam neste jogo são marcas registradas dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

FLINTSTONES BOLICHE

Quem pode derrotar Fred nesse esporte?

Não há mais nada que Fred e seus amigos gostem do que uma divertida partida de boliche, e será isso que ele e você terão nesse jogo da Idade-da-Pedra. Em Flintstones Boliche você jogará com seu personagem preferido da maravilhosa família Flintstones, com a participação, claro, da família do melhor amigo de Fred, o risinho Barney. Jogue sozinho em partidas simples ou em torneios, ou desafie um amigo para uma disputa no modo Versus.



DISTRIBUÍDO POR: Glu
DESENVOLVIDO POR: Glu
CATEGORIA: Esporte/Boliche
Para saber se seu aparelho é compatível, acesse www.oioja.com.br, acesse Serviço e selecione a opção Jogos



Envie "jogos"
para 880 e
baixe os TOP
Oi agora

SUPER KO BOXING

Divertida disputa pelo cinturão

Sucesso absoluto lá fora, Super KO Boxing promete divertir os adeptos da modalidade. Foi o primeiro jogo de boxe desenvolvido especialmente para celular, o que garante uma jogabilidade adaptada e um delicioso visual cartoon. Lute em três circuitos diferentes contra grandes adversários, como Major Pain e 15 Cent, e golpeie seus oponentes com socos devastadores na busca pelo cinturão de melhor lutador do mundo.

DISTRIBUÍDO POR: Glu
DESENVOLVIDO POR: Glu
CATEGORIA: Esporte/Boxe
Para saber se seu aparelho é compatível, acesse www.oioja.com.br, acesse Serviço e selecione a opção Jogos

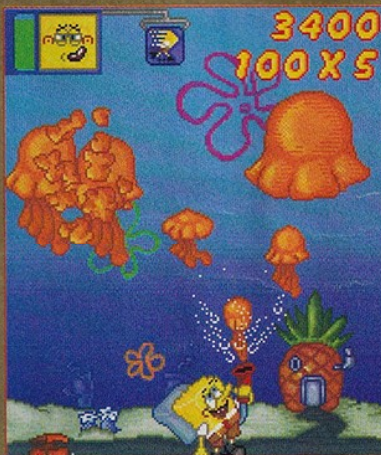


BOB ESPONJA - CAÇANDO ÁGUAS VIVAS

Mais perigosas do que Plankton

Bob Esponja turbinou sua caça de águas-vivas com uma super novidade: o soprador de recifes! Ajude-o a capturar todas as águas-vivas da Fenda do Biquíni, usando o soprador para aspirar as pequenas e também para dividir as grandes em duas menores. Patrick não aparecerá para atrapalhar, mas você terá que tomar cuidado com os raios que as águas-vivas disparam.

DISTRIBUÍDO POR: Wiz
DESENVOLVIDO POR: Wiz
CATEGORIA: Divertidos
Para saber se seu aparelho é compatível, acesse www.oioja.com.br, acesse Serviço e selecione a opção Jogos

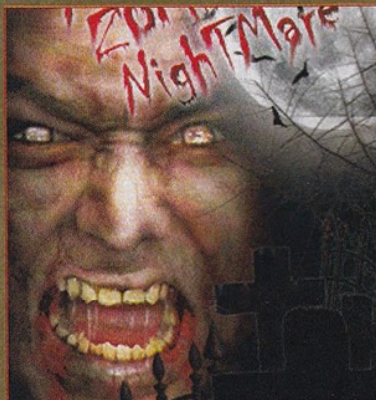


A ZOMBIE NIGHTMARE

ZUMBIS! Mortos-vivos sedentos pelo seu sangue

Tarquin Keister imaginava viver um sonho quando viajava de férias pela Europa com sua nova moto. Ele parou em uma cidadezinha para descansar, mas quando acordou descobriu-se em um pesadelo. Os habitantes da cidade sumiram e Tarquin percebeu que todos se transformaram em zumbis - e famintos por sua carne humana! Descubra como acabar e matar os zumbis e tente sair vivo dessa cidade!

DISTRIBUÍDO POR: PalmSoft
DESENVOLVIDO POR: MDEV
CATEGORIA: Ação
Para saber se seu aparelho é compatível, acesse www.oioja.com.br, acesse Serviço e selecione a opção Jogos



VEJA COMO É FÁCIL BAIXAR JOGOS PARA O SEU OI!

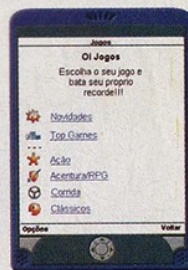
Para baixar e jogar no seu Oi, você tem que entrar no Portal Wap e, em seguida, acessar a opção Jogos.



Entre no Portal Wap e
acesse Jogos



Escolha uma
das opções



E divirta-se!

EU JOGO OI!

"Curto games como Luxor, os de corrida em que você precisa apenas fazer curvas e desviar de outros carros, ou até "adventures" em que a mobilidade é mais simples e lhe faz esquecer a fila chata em que está e quantas pessoas estão na sua frente, até você ser atendido. É o melhor tipo de passatempo."

Renato Carneiro, estudante



+ CELULAR

Celulares NO FORNO

Os aparelhos em que logo você jogará
Por Bruno Zerbinatti

NA EDIÇÃO PASSADA VOCÊ VIU o que podemos esperar dos jogos, de uma maneira geral, em 20 anos. Mas, especificamente nos celulares, o que as empresas e as cabeças pensantes estão preparando para nós? Será que esses aparelhos tão pequenos e cheios de recursos poderão, um dia, roubar mercado do DS e do PSP (se é que já não estão roubando)? Ou será que agora eles não vivem o que o Game Boy Color viveu há quase 10 anos? Celulares com sensor de movimentos (pega essa, Nintendo), chips gráficos cada vez mais poderosos, jogos cada vez mais bonitos e controles cada vez menos complexos. É, talvez os celulares sejam o futuro. Mas do passado, da era dos 16-bits. Um viva à miniaturização dos chips e à Lei de Moore, que estão nos permitindo jogar nas ruas o que jogávamos em nossas casas na década passada.

Política dos pés no chão

O futuro é azul, mas vamos manter os pés no chão agora, já que a projeção de imagens é um sonho distante. Os celulares que as fabricantes estão desenvolvendo já podem processar imagens tridimensionais bastante convincentes – e ajudadas pelas pequenas

telas dos aparelhos. As gigantes nVidia e ATI (hoje, AMD) são inteligentes e não deixaram de explorar o mercado móvel. Muitos aparelhos já foram lançados usando versões menores dos mesmos processadores gráficos que equipam seu PC ou o seu console: talvez você já tenha uma GeForce ou uma Radeon de bolso e nem tenha se tocado. Esses processadores vão além do jogo, pois precisam manter todos aqueles recursos que transformaram os celulares em algo indispensável para o dia-a-dia. Câmera digital, exibição de filmes e som de alta qualidade; as soluções da Nvidia e da AMD/ATI concentram tudo que o precisamos na questão multimídia e, de preferência, com baixo consumo de bateria. Eles fazem de tudo: até ligações, veja só! Mas, infelizmente, esses celulares só não são capazes de fazer capuccino. Ainda.

Celulares que se transformam em controles

A maior dificuldade que os atuais aparelhos ainda enfrentam é em relação aos controles. Alguns jogos buscam simplificar as fórmulas que já conhecemos, mas é inevitável que, um dia, essas adaptações tornem-se limitadas. A tecnologia ajudará os jogos a

evoluir, como vimos nas décadas de 80 e 90 indo do trambolhão e duro manche do Atari até o suave direcional analógico do Nintendo 64. Alguns aparelhos já trazem mini-controles que auxiliam na navegação dos menus do celular e no controle dos jogos, mas, na Ásia (sempre lá), já há soluções mais avançadas. Não só na parte de jogabilidade, mas também na "sensação" (física) que os jogos transmitem. Qualquer bom celular na Coreia do Sul precisa ter um sistema de vibração convincente. No Japão, a DoCoMo lançará três aparelhos com sensores de movimento, como foi comentado na última EGM Brasil. É, leitor, nascemos no país errado.

Prontos para sair do forno (e quentinhos)

Nós fomos atrás do que as fabricantes preparam para nós, daqui até o fim do ano. São muitos, muitos aparelhos, mas como essa é uma revista de jogos, escolhemos apenas aqueles que mais prometem diversões rápidas, inovadoras e descompromissadas em filas de banco e no metrô. Alguns desses celulares até deverão aparecer por aqui (mesmo o iPhone), então, prepare o seu bolso, pois tecnologia de ponta é sempre cara.

LG

Prada KE850

Padrão: GSM EDGE tri-band (900/1800/1900)
Câmera: 2 megapixels, com flash de LED
Dimensões: 98,8 x 54 x 12 mm
Tela: LCD de 2.0" sensível ao toque; resolução de 240x400
Música: MP3, AAC, AAC+, WMA, RA
Vídeo: MPEG4, H.263, H.264
Memória: 16MB interna, expansível com cartão microSD
Conexões: USB 2.0 e Bluetooth 2.0



À primeira vista, uma evolução do Chocolate. A segunda vista, um clone do iPhone. Esse é o Prada, o "primeiro celular com tela sensível ao toque" (assim ele é comercializado pela LG). Usa um sistema operacional baseado no Flash – sim, o popular aplicativo da Macromedia que lhe permite ver uma garota xingando o Silvio Santos no YouTube – e é capaz de abrir arquivos de textos. Por ser mais aberto que o iPhone, talvez vejamos mais jogos para o Prada, usando, inclusive, as capacidades de sua tela sensível. Falta saber como ficarão os jogos atuais para os celulares, já que o Prada não tem teclado – é tudo na telinha!

Samsung

E740

Padrão: GSM quad-band (850/900/1800/1900)
Câmera: 2.0 megapixels
Dimensões: 97 x 46 x 16,8 mm
Tela: LCD 2.0" com 176x220 pixels
Música: FM, MP3, AAC, AAC+
Vídeo: MPEG4, H.263
Memória: interna, expansível com cartão microSD
Conexões: USB 2.0 e Bluetooth 2.0



É o celular mais "celular" aqui apresentado. Não fosse por um detalhe: seu controle sensível, ao melhor estilo "motion wheel" dos iPods. Você literalmente desliza entre as opções mostradas no visor, ou pode usar a velha alternativa clicável – e no mesmo controle. Alguns jogos mais complexos ficariam perfeitos se jogados dessa forma, com outros ficaria apenas mais fácil. Mas, para os jogos em 3D que já começam a pipocar nos celulares, essa é, talvez, a melhor opção.

Nokia

E90

Padrão: GSM quad-band (850/900/1800/1900)
Câmera: 3.2 megapixels com flash
Dimensões: 132 x 57 x 20 mm
Tela: duas de LCD; interna de 800x352 e externa de 240x320
Música: FM, MP3, M4A, AAC, AAC+, WMA
Vídeo: não revelado
Memória: 128MB interna, expansível com cartão microSD
Conexões: USB 2.0, Bluetooth 2.0, Infra-vermelho



A Nokia parece ter aprendido com os erros da polêmica solução "side-talking" do N-Gage. O E90 por fora é um aparelho comum, mas quando se abre, que surpresa: nem parece celular. Um teclado padrão QWERTY, com várias teclas extras em excelente disposição para jogos (mas ainda difíceis para escrever). Sem contar a pegada, perfeita, herdada do N-Gage. A tela é enorme, brilhante e colorida, capaz de mostrar mais de 16 milhões de cores, e ainda há uma câmera para videoconferência. O E90 peca apenas pelo seu estilo sisudo, já que o celular foi desenvolvido pensando no mercado empresarial. Mas continue nesse caminho, Nokia, pois um possível N-Gage 2 faria sucesso.

Apple

iPhone

Padrão: GSM quad-band (850/900/1800/1900)
Câmera: 2.0 megapixels
Dimensões: 115 x 61 x 11,6 mm
Tela: LCD multi-sensível, 3.5" com 320x480 pixels
Música: MP3, AAC, AAC+
Vídeo: MPEG4, H.261, H.263, H.264, M4V
Memória: 4GB ou 8GB
Conexões: USB 2.0 e Bluetooth 2.0



Muitos já devem estar cansados de todo esse hype em cima do iPhone. Mas ele merece. É o celular reinventado, da mesma forma como o iPod reinventou o walkman. Não falamos só de equipamento, mas sim do que há dentro dele, e do que o faz tão especial. O iPhone tem esses elementos de sobra, e os jogos em sua plataforma prometem. A Apple sabe disso e faz do seu "celular" (perceba as aspas) uma pequena central de entretenimento. Por ser um sistema fechado (usa uma versão enxuta do Mac OS X), só a Apple pode desenvolver jogos ou conceder licenças para que outras empresas o façam. Em contrapartida, isso garante que os jogos que forem lançados para o iPhone usem os recursos tão legais que só ele tem: na passagem do ano, a Apple já tinha uma seção exclusiva para games em sua loja virtual iTunes. Mal podemos esperar.

PCR

MOBILE



Envie uma mensagem de texto com a palavra **GLU** para o número **880**



Preços dos jogos R\$ 10,00 por download acrescidos do custo de navegação do Portal Wap: R\$0,008 por Kbyte via GPRS ou R\$ 0,30 por minuto via CSD. Consulte a compatibilidade do seu aparelho com este serviço em www.oi.com.br. Os valores apresentados já estão com tributos incluídos.

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados.

+ EGM NIPPON

A festa do CHOCOBO DOIDO

Aquela “galinha” do Final Fantasy, lembra?
Por Douglas Pereira

SUA NIPPON NÃO ESTÁ MUITO PIADISTA ESSE MÊS, graças à Square Enix, que dominou mais da metade do espaço, não dando brechas para nossas costumeiras bizarrices. Mesmo assim, temos um engrish visual excelente, uma nova “seção”, a melhor idéia da história do PS2 e o cúmulo da falta do que programar para DS.

Square Enix Party

Esse é o nome do evento do mês, que aconteceu entre 11 e 13 de maio. Muitas novidades, apesar de um evento um tanto sem graça quando pensamos nos grandes games. O trailer de *Final Fantasy XIII* teve poucas cenas adicionadas, diferentes do apresentado na Tokyo Game Show – que por sua vez tinha poucas cenas a mais que o da E3 2006. O mesmo aconteceu com *Versus XIII*. Dizem que um rápido vídeo com algumas artes do novo projeto de Tetsuya Nomura também foi mostrado, mas só será revelado na TGS. O pior é que esses três vídeos só foram exibidos a portas fechadas.

Mesmo assim, a Square dominou a parada nipônica em maio. A comemoração dos 20 anos de *Final Fantasy* anda a todo vapor, e mais um punhado de games da franquia está em produção. A Famitsu fez uma matéria sobre o remake para DS de *Final Fantasy IV*, em 3D e na mesma engine de *FFIII*. Cecil está parecendo um bailarino, mas a gente perdoa.

Final Fantasy Dissidia era inesperado e agora é bem-vindo. Os produtores juram que não é um novo *Ergheiz* (jogo de luta da Square, de 1998), mas sim um game

de ação em 3D com oito personagens principais, cada um com um pouco da história, uma mistura *Final Fantasy*. Tem o Zidane de *FFIX* (não faremos piadas com golpes de cabeçada!) e outros.

Os *Crystal Chronicles* andam bem, obrigado. O de DS já tem data de lançamento, e o do Wii teve um vídeo no mesmo esquema dos *FFXIII*. Falando em Wii, tiveram a moral de anunciar um jogo de chocobo para o console da Nintendo. Não que eles sejam chatos, pelo contrário, mas o que virá depois? Cooking Moogles? Também deu para jogar *FF Tactics A2*, para DS. Está muito bonito, como *Revenant Wings*, mas a demo durava 15 minutos, o que em um RPG estratégico significa 15 segundos.

Para completar, *FF XII International: Zodiac Job System* chega no dia 9 de agosto no Japão (e não virá para os EUA). Além das vozes da versão americana, o mais importante é que agora não existirá uma License Board, mas UMA DÚZIA! Cada uma corresponde a um signo, e cada signo a um estilo de personagem. Agora vai dar para fazer personagens realmente diferentes. Não que antes não fosse possível.

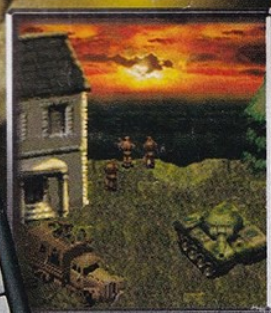
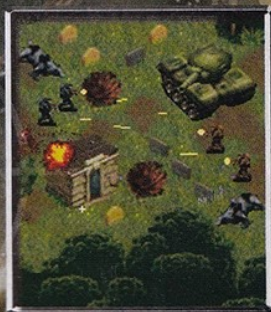


■ Chocozé, o filho de um chocobo com o Louro José



HANDS-ON
MOBILE

CALL OF DUTY 3



Viver sem fronteiras

Envie TIM Torpedo grátis com a palavra **HANDSON** para o número **9696**
ou

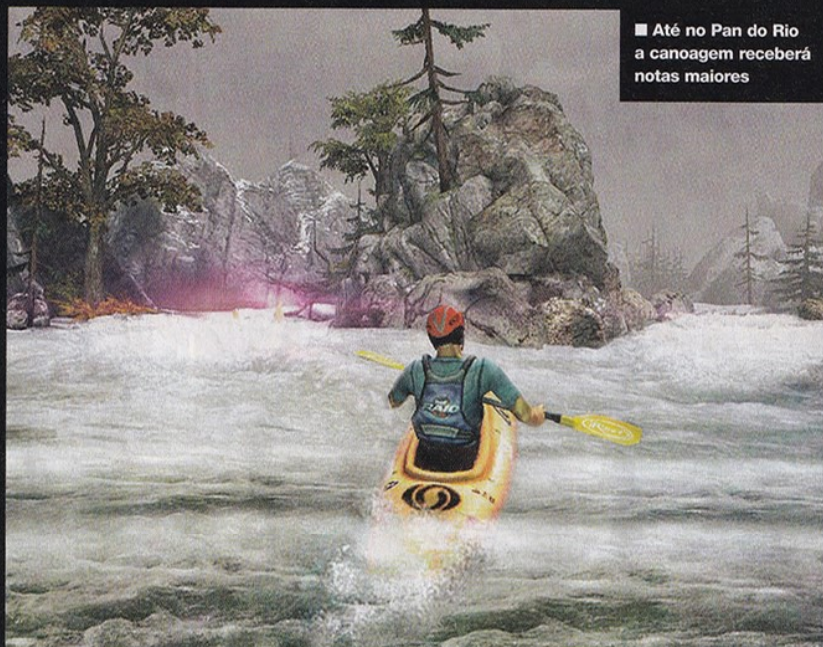
Acesse o Portal TIM WAP direto do seu celular e escolha a opção
Jogos > Mais Jogos > Hands On

Você pagará a partir de R\$5,99 por Jogo. A navegação no site WAP da TIM e/ou a conexão durante o download do Jogo serão cobradas, de acordo com os dados trafegados, conforme seu plano de acesso TIM WAP / TIM WAP FAST. Consulte disponibilidade do serviço e compatibilidade com seu aparelho em <http://www.tim.com.br>.



Ainda na Square Enix...

Fora de *Final Fantasy* (e nem falamos de *FFXI: Wings of the Goddess*, nem de *Advent Children Complete* ou *Crisis Core...*) tivemos o anúncio de *Star Ocean 4*, sem plataforma específica (provavelmente será para PS3), desenvolvido como sempre pela tri-Ace. Melhor ainda, os dois primeiros jogos terão remakes para PSP. Já fica o aviso: conte os dias para o lançamento do remake de *Star Ocean 2*, um dos RPGs mais injustiçados do PSone. A grande decepção da feira foi o anúncio de *Parasite Eve: The 3rd Anniversary*. Incrível, teríamos uma sequência de um grande jogo da Square que passou batido pelo PS2. O problema é: o jogo será só para celulares! Como assim?! Sendo, oras!



■ Até no Pan do Rio a canoagem receberá notas maiores

> O JEITO ENGLISH DE SER

Olhe bem para a placa, e tente não ter nenhum pensamento sujo na cabeça:



Sabe aquele anúncio nos vidros dos ônibus que indicam quem são os passageiros preferenciais que têm lugar garantido nos bancos especiais? Os metrô japoneses também têm uma sinalização dessas. O primeiro é uma pessoa com problema no braço, o segundo uma mulher com bebê de colo, o terceiro, uma moça grávida, e o último, uma pessoa com a perna machucada. Ô, mente poluída!

River Ride Adventure

Veja esse jogo ao lado. Bonito, não? Acredite, é para PS2. Mais incrível ainda, é um jogo de canoagem! Na boa, isso é muito bom! Quem teria pensado nisso? Seja lá quem foi, era um idiota, pois pegou essa idéia genial e fez um jogo cretino que levou 16 na Famitsu. Nós faríamos melhor: se chamaria *Canoagem Densetsu* (todo jogo TEM que ter *Densetsu* no nome, ou não tem graça), e seu carinha desceria pelo rio com uma espada igual à do Cloud servindo como remo, cortando e atropelando vários caras que estão se afogando, tendo que enfrentar Leviathan no final. Tudo isso para chegar até a máquina de *Pachinko* que está no final do rio – você deixou a correnteza levá-la, e por isso os caras estavam no rio, pois são loucos por *Pachinko*. Teria mais estilo, pelo menos.

Caindo no conceito

Essa notícia não foi dita na feira, mas em alguma revista nipônica. No entanto, é oportuna: *Dragon Quest IX* não está lá muito bem. O modo de combate com mais ação foi descartado e agora as batalhas voltaram a ser baseadas em turno, como sempre foi. Poxa, no single player seria uma ótima notícia, mas um multiplayer Wi-Fi com outras três pessoas desse jeito fica muito estranho. Ah, não, espera: Isso não vai acontecer, pois a Enix eliminou o multiplayer online! É verdade! Ou seja, tudo que fazia desse *Dragon Quest* algo novo foi jogado fora. Agora só falta falarem que



não será mais para DS e sim para PS2. Ei, espere... calma, brincadeira. Mas lembra-se quando dissemos que muitos não tinham gostado das mudanças? Pois é, o que a ganância não faz...



A conta está errada

Mais trash que o jogo de canoagem é esse aqui: *Soroban DS*. Uma coisa é comprar um cachorro, e por causa disso fazer um jogo de cães para DS. Ou então ser um pervertido e fazer um jogo em que você toque da cintura para baixo nas mulheres. Agora... o que dizer de um jogo de ábaco para DS?! Sim, ábaco! Ele te deixa treinar as contas no artefato em vários níveis de dificuldade. O melhor é que a única diferença é que você usa a Stylus para mover as pecinhas, não os dedos. Por que diabos alguém compraria isso? ㊦

Oferta sujeita à disponibilidade de estoque. O preço pode ser alterado sem aviso prévio. Não inclui valor de entrega.



NINTENDO WII

PACOTE WII >>>

BARRA DE SENSOR
CONTROLE REMOTO
CONSOLE NINTENDO WII
BASE PARA BARRA DE SENSOR

CABO AV
WII SPORTS
CONTROLE NUNCHUK
FONTE DE ALIMENTAÇÃO 110V

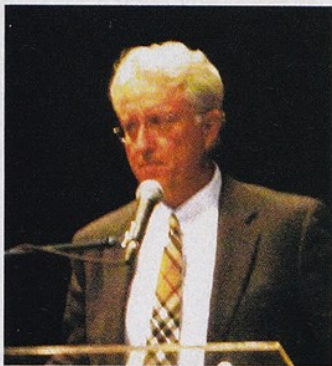
6X
234,00
OU
1.300
A VISTA

CDRStation
Games

Além do Nintendo Wii, temos tudo para complementar sua diversão: os consoles mais atuais, os últimos lançamentos em games e os melhores acessórios. Aproveite e compre agora, distribuímos e vendemos para todo o Brasil. CDRStation. Diversão ao seu controle.

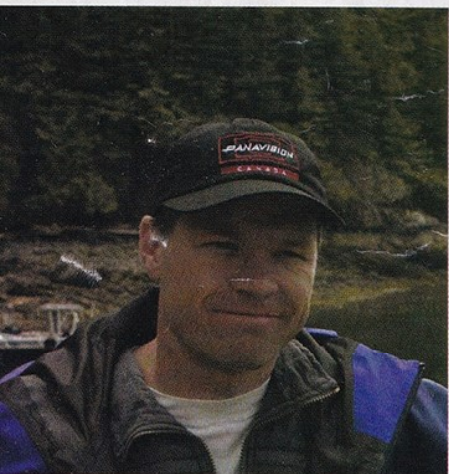
Rua José Leal 1425 - Alto da Boa Vista - Ribeirão Preto/SP - 16 3911 1522
www.cdrstation.com.br

> OUVIU ESSA?



MOMENTO JACK THOMPSON

Só para variar, o vilão ataca novamente. Você já sabe que o beta de Halo 3 está rolando e que o mundo está comentando. Pois um ridículo inventou de mandar uma intimação para a Microsoft, dizendo diretamente para Bill Gates tomar providências para que o jogo não chegue às mãos de menores, ou ele tentará tirar o game de circulação. Sim, ele está tentando processar Bill Gates. Coitado. Tio Bill deve conhecer pessoas. Pessoas más. Adeus, Thompson.



NINGUÉM QUER FILMAR COM UWE BOLL

Quem seria louco o suficiente para ir aos sets de filmagem de *Far Cry* com Uwe Boll e ainda ter que pagar por isso? É, ninguém mesmo. O diretor alemão leiloou um convite pela internet convidando algum maluco para conhecê-lo e curtir a produção da adaptação aos cinemas do jogo de tiro. O leilão começou com aproximadamente R\$ 10.000,00 e, até o fechamento desta edição, ninguém foi louco o suficiente para dar um lance. Mas o problema em si não é o dinheiro, é passar cinco dias ao lado de Uwe Boll. Quanto mais pagar (literalmente) o mico de participar de um filme dele.



Receba diariamente notícias do **PLAYSTATION 3**, **Wii** e **XBOX 360** NO SEU CELULAR. Envie agora uma mensagem com o texto **EGM** para o número **46921** (Vivo) ou **50005** (Oi, Brl e CTBC). R\$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)



QUARTERMANN

Sem E3, mas com muitas novidades
Por Quartermann



O PS3 tem uma rede um pouco parecida com a Live, só faltam as Conquistas. Agora falta pouco. Com o serviço Home, a sala de troféus vai ser parecido com as medalhas da Live, só que em 3D. Só para refrescar sua memória: eu disse primeiro que isso acontecer, mas com o nome de Entitlements.

QUANDO CHEGAVA ESTA ÉPOCA DO ANO, EU COSTUMAVA

fazer as previsões mais insólitas que aconteciam na feira. Agora você vai ter que esperar até o final de julho para ter acesso às informações do mega evento... quer dizer, quase mega. Enquanto isso, não descancei e me escondi nos cafundós das empresas para saber as últimas novidades. Confira.

360 meses depois

Quem assistiu ao filme *300*, sabe que este era um ótimo título para levar rios de dinheiro para uma produtora. Bom, só saiu um jogo para PSP e é decente. Para os consoles grandinhos tem coisa boa vindo aí, pois um soldado me disse que **uma nova produtora está preparando um jogo de 300 para o PS3 e 360.**

O retorno do Mestre Cebola?

Coloque três ovos na tigela, M I X a farinha na tigela... tá certo, fazer as rimas de *PaRappa the Rapper* em português não dá liga. Enfim, se você agitou no seu PSone com o cachorro rapper, agitou as guitarras com a vaquinha Lammy e nem conseguiu ver o *PaRappa* do PS2, se prepare para não ficar de bobeira, pois um dos meus espíões de plantão na Sony me disse **"Prepare o Sixaxis, pois estou sabendo que PaRappa the Rapper para PS3 está chegando em breve"**. Agora é só trei-

nar no PSP para deixar o Cool piscando quando o jogo chegar às prateleiras.

Um novo lugar de Silent Hill

Quando se fala em terror nos games, os primeiros games que aparecem na lista cerebral são *Resident Evil* e *Silent Hill*. Óbvio que os games foram idealizados pelas cabeças doentias dos japas de plantão na Capcom e Konami, respectivamente. Já que o *RE5* já está na nossa lista de desejo para o ano que vem – se a Umbrella quiser – outro 5 também está na mira. Você entendeu certo, seu medroso: **Silent Hill 5 vai chegar às prateleiras no final do ano que vem.** O intrigante é que a equipe de desenvolvimento está toda nos EUA, o que deixou alguns japas konamistas desempregados. Será que está todo mundo em pânico lá na Terra do Sol Nascente?

Seqüências estreladas

Como todos já assistiram ao trailer de *GTAIV* milhares de vezes, fica a pergunta no ar: será que todos os empregados da Rockstar estão concentrados para fazer este jogo? A resposta é: negativo. Todos os núcleos estão preparando games para o PS3 e 360. Anote os três games que serão anunciados em breve para um dia qualquer do ano que vem: **Midnight Club, Bully e Red Dead Revolver** ganharão suas seqüências. É, eu também fiquei perplexo com o último game, mas, como diz o chavão do mundo gamer: é só jogão.

> RAPIDINHAS DO Q

A EA está faminta por esportes gringos. Rola na boca pequena que a gigante dos games está negociando exclusividade com a MBL e a NBA para fazer companhia com a NFL.

A Nintendo aumentou o nível. A Big N comprou a Monolith Soft (de *Xenosaga*) para fazer um RPG que vai dar medo em *Final Fantasy*.

Condemned está condenado a continuar em breve. Isso mesmo, *Condemned 2* já está em produção e vai chegar às lojas em breve.

* Promoções válidas por tempo determinado ou até o final do estoque.

Disk Games

Disk Games
É Pura Diversão!

Desde 1992



Sempre na Frente com
Ofertas Arrazadoras

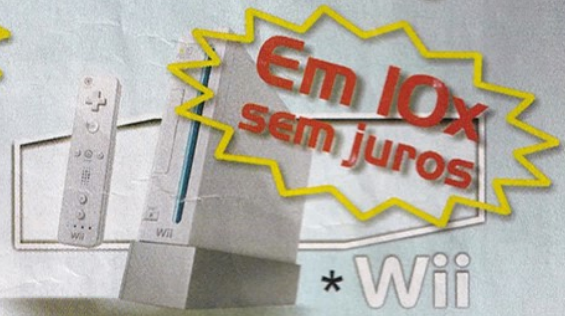


CORRA VOCÊ TAMBÉM...



*PLAYSTATION 3

Em 10x
sem juros



*Wii

Em 10x
sem juros



Toda Linha de Jogos e Acessórios
para o seu Game:
Sony - Microsoft - Nintendo

O MAIOR ACERVO EM TÍTULOS DO BRASIL.
TELEVENDAS
19 3741 4100

Planos de pagamento em até 20X no cheque.
Sujeito a análise de crédito.



**SEDEX À
COBRAR!**



**100%
SEGURO**

A SUA LOJA VIRTUAL

WWW.DISKGAMES.COM.BR

Av. Alberto Sarmiento, 725 - Castelo - Campinas - SP

Disk Games

MECASTAFF.com.br

+ EM BREVE

Junho

Jogos de São João



Two Worlds

PC/360 • South Peak • Dia 17

Você ainda não terminou de vasculhar o mundo de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e, com toda certeza, não terá feito isso até o lançamento de *Two Worlds*. Mas vale a pena correr com a aventura, pois, além de um mundo fantástico, cheio de histórias para viver, você poderá jogar em rede com até oito jogadores em um grupo de aventuras como aqueles que você encontra em um RPG de mesa.



Pokémon Battle Revolution

Wii • Nintendo • Dia 25

Vamos ser honestos e dizer que você não vai conseguir encontrar um Pikachu no meio do mato ou um Lugia na cidadezinha do interior de uma ilha esquecida. Aqui é só lutas em arenas contra o computador, sem o modo de aventura que você encontra nos portáteis da Nintendo. Mesmo assim, o que vai ter de fã de Pikachu soltando raios online não vai estar no gíbi.



Call of Juarez

PC/360 • Ubisoft • Dia 05

O nome do game pode parecer engraçado, mas desde o lançamento de *GUN*, os jogos de tiro encontraram um novo filão para tapar o buraco da Segunda Guerra Mundial: o Velho Oeste. Você vai poder encontrar um fora-da-lei ao pôr do sol para um duelo, brigar no banheiro das mulheres, ou ainda dar as cartas no pôquer e sair ganhando com um belo ás na manga. Só faltou a participação especial de Clint Eastwood.



Big Brain Academy: Wii Degree

Wii • Nintendo • Dia 11

Seu cérebro não vai parar para descansar. Teste os seus músculos cerebrais e mantenha seu pensamento em forma, assim como foi no DS. Mas sem enrolação, vá para a página 79 e confira o review do jogo para saber se vale a pena queimar calorias com este game.

> AINDA EM JUNHO

Crazy Taxi: Fare Wars
PSP • Sega

Crush
PSP • Sega

Dead Head Fred
PSP • D3

Hour of Victory
360/PS3 • Midway

Ninja Gaiden Sigma
PS3 • Tecmo

Final Fantasy I
PSP • Square Enix

MUNDO DOS GAMES

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES
NOS PRINCIPAIS CANAIS DE OFERTAS
DA TV

ENVIAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL



R\$ 159,00

PlayStation 2
+ MEMORYCARD

R\$ 499,00*

(somente para pagamento em dinheiro)

PlayStation 3

R\$ 2200,00*

(somente para pagamento em dinheiro)

Nintendo Wii

R\$ 1200,00*

(somente para pagamento em dinheiro)

PROMOÇÃO QUERO TUDO EM ATÉ 36X*



AS LOJAS **MUNDO DOS GAMES**
E A RÁDIO **TRANSCONTINENTAL FM**
AGORA SÃO PARCEIRAS NAS MELHORES
PROMOÇÕES DO SEU DIAL.

INFORMAÇÃO, MÚSICA É MUITO VÍDEO-GAME

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 - Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

PREVIEW

> pancadaria clássica no psp, sanguinolência extrema no ps2



> GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Espartano DE BOLSO

Será que o PSP agüenta toda a fúria de Kratos?

Por Matt Leone

Tradução: Marcelo Barbão

Plataforma:
PSP

Produção:
Sony CEA

Desenvolvimento:
Ready At Dawn

Lançamento:
Final de 2007

A SÉRIE GOD OF WAR SEMPRE TEVE UMA RELAÇÃO COM O CONCEITO DE TEMPO, usado tanto para salvar Kratos e matar os que estão ao seu redor, criar flashbacks memoráveis e até terminar o *God of War II* em um momento memorável estilo *De Volta para o Futuro* (não vamos contar o final se você ainda não o viu). Então, em *God of War: Chains of Olympus* – um jogo original feito para o PSP – é natural que os desenvolvedores mexam na linha do tempo de Kratos mais uma vez. Aqui ele aparece de volta aos primeiros dias, antes da história do primeiro jogo, durante o período de 10

anos em que o Sr. Certinho estava a serviço dos deuses do Olimpo e visitou lugares como Hades e até o Tártaro. “Ele não foi sempre bravo!”, diz Cory Barlog, do estúdio da Sony em Santa Monica, que agora é o diretor criativo de toda a franquia *God of War*. “Houve um tempo em que ele tinha um pouco de fé, mas ela começou a desmoronar – quando ele começou a ver os problemas nas histórias (que os deuses) contavam”. Esse aspecto também pareceu interessante para Ru Weerasuriya, co-fundador da empresa de desenvolvimento Ready At Dawn. “Eu e a equipe

de Santa Monica estamos pensando no lado humano de Kratos”, afirma ele. “Da questão de ser filho de Zeus, sua servidão aos deuses, o assassinato de sua família, até os anos passados no exílio – havia muitas questões levantadas no primeiro jogo que queríamos explorar”.

Em mãos capazes

Apesar de Barlog ser o diretor criativo e algumas pessoas da equipe de Santa Monica estarem envolvidos como consultores, a maior parte do desenvolvimento desse jogo para PSP acontece há uma hora da cidade, no estúdio da Ready At



■ Aqui temos uma amostra do "bambolê da misericórdia"

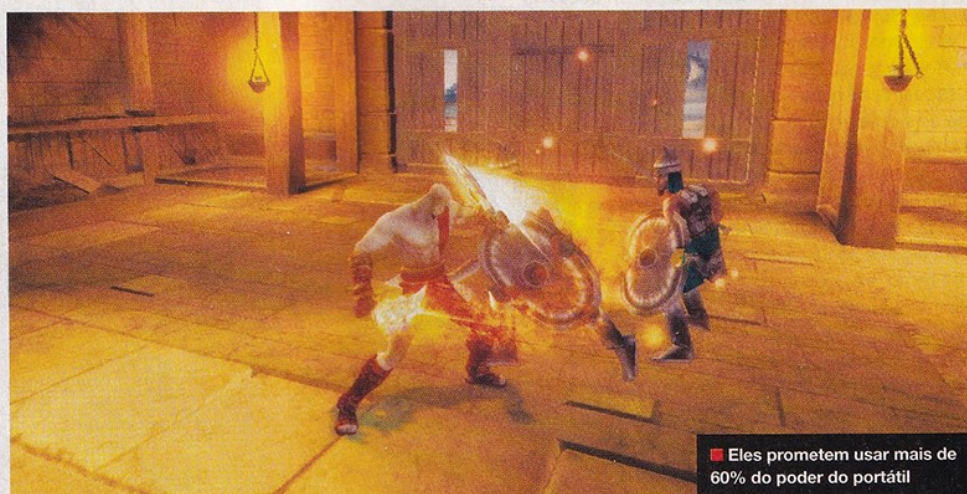
Dawn em Santa Ana. O grupo lá tem um game no currículo – *Daxter*, uma versão da série *Jak & Daxter* – e o resultado chegou perto do ideal para um jogo desse tipo. E a Ready At Dawn tem o mesmo objetivo com *Chains of Olympus*: criar um jogo estilo console para o PSP. É claro, para conseguir isso, o jogo precisa ser bonito. Apesar de o visual de *Daxter* ter sido amplamente elogiado, Weerasuriya estima que o jogo usou entre 50% e 60% dos recursos do PSP. *Chains of Olympus* vai aumentar essa porcentagem. "Acho que, graficamente, as pessoas vão ficar espantadas", afirma. "Será como se o jogo estivesse num PS2... se tudo sair bem". Olhando essas telas, parece que a Ready At Dawn começou bem.

Mantendo o essencial

Como os gráficos passam no teste, agora depende muito de Barlog e de manter o fundamental da jogabilidade de *God of War*. "Eu não gosto nem um pouco de usar a palavra 'fórmula' porque não quero que pensem que é uma cópia, mas há uma certa linha-mestra que acho que nós mantivemos", afirma. Isso se traduz em uma grande abertura, muitos chefes, as mesmas armas, uma lista de armas mágicas e o mesmo equilíbrio entre ação/exploração/quebra-cabeças/história que os jogadores já esperam da franquia. Alguns dos mecanismos introduzidos mais tarde na série talvez não se encaixem naturalmente por causa da linha do tempo (Pégaso está fora, por exemplo), mas quem jogou *God of War II* sabe



■ Melhor um PSP na mão do que dois romanos voando



■ Eles prometem usar mais de 60% do poder do portátil

GOD OF WAR (cont.)



■ Nada de remake: *Chains of Olympus* é um novo jogo

que os desenvolvedores podem tomar algumas liberdades com os mecanismos de jogabilidade, renomeando-os, se necessário. "Estamos trazendo quase tudo de volta", diz Barlog. É provável que eles introduzam novos elementos também, mas os desenvolvedores não querem falar de nada específico ainda. Mas com a popularidade dos segmentos com veículos em *Daxter*, não ficaríamos surpresos em ver Kratos dirigindo algo que não seja o Pégaso. Barlog diz, no entanto, que não irão desenvolver nada muito extremo como um modo multiplayer que mudaria toda a jogabilidade central da franquia.

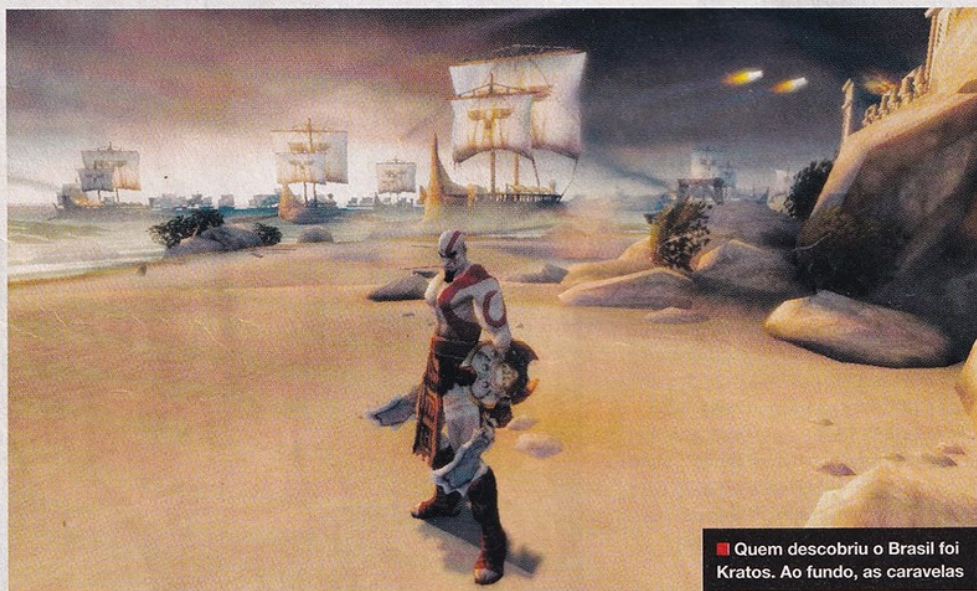
Jogando direito

É óbvio que adaptar Kratos para o portátil da Sony não significa simplesmente um processo de cortar-colar, já que o PSP tem menos botões e apenas um disco analógico em relação ao PS2. Sabemos que a câmera fixa do *God of War* funciona bem aqui (sem alavanca direita? Sem problema!), o que quer dizer que a esquiva e certos aspectos como alternar magias/armas provavelmente vão mudar na transição. Barlog nos garantiu que todos esses recursos estarão no jogo, com uma opção que pode ser habilitada para o rolamento. "Nós temos várias opções no momento", afirma. "A melhor coisa é que testamos tudo como loucos. Nós garantimos que as coisas que estamos fazendo será repetida por muitos gamers... Nós nem tínhamos todo o esquema de controle do *God of War I* até dois ou três meses antes do lançamento. E como ele está indo para um novo tipo de hardware, estamos sendo muito cuidadosos para ter certeza que a decisão que tomarmos será a correta". Com alguma sorte, esse nível de cuidado terá como resultado um game portátil tão impressionante quanto os títulos do PS2. A ambição certamente existe (você raramente ouve os desenvolvedores para PSP usarem a palavra "épico" como esse caras usam) e *God of War III* não será visto no PS3 ainda por algum tempo. Então, é no PSP que a série terminará o ano tão forte como quando começou.

QUANTO É MUITO?

Está na hora dos desenvolvedores revisitarem os clássicos

Depois de ver Barlog e companhia encherem *God of War II* com incontáveis chefes, começamos a nos perguntar: quando os desenvolvedores terão usado todos os personagens da mitologia grega? "É verdade, isso é um grande desafio", conta Barlog. "A parte boa é que, quando você realmente olha para a mitologia, descobre que os personagens populares é que podem acabar... mas há muitos ainda. Eles são os com nomes difíceis de pronunciar ou de áreas bem desconhecidas da mitologia". Então cuidado, Hecatoncheires – suas 50 cabeças, 100 braços e seu nome absurdo podem ser as próximas vítimas da espada de Kratos.



■ Quem descobriu o Brasil foi Kratos. Ao fundo, as caravelas



■ A obra é assinada pelo estúdio Ready at Dawn

Missão: aproveitar as melhores ofertas. Prêmio: toda a loja de games com frete grátis.

Acesse www.submarino.com.br
e digite o cupom 17-SIT80-00001-0669838173 no fechamento do pedido*



PlayStation 2 Slim Prata - Série Limitada

- Super Slim
- Roda DVDs (região 1)
- A maior variedade de jogos

R\$ 679,00 à vista
12x R\$ **56,58** sem juros

ou em até 24x R\$ 37,33
com juros de 1,99% a.m.*



PlayStation 3 HD60GB - Sony

- Hard drive atualizável de 60GB
- Wi-Fi interno
- Drive Blu-ray

R\$ 3.499,00 à vista
12x R\$ **291,58** sem juros

ou em até 24x R\$ 191,18
com juros de 1,99% a.m.*



Nintendo Wii com Jogo Wii Sports

- Nova geração de videogames
- Descubra um novo jeito de jogar
- Controle que capta os movimentos do jogador

R\$ 1.999,00 à vista
12x R\$ **166,58** sem juros

ou em até 24x R\$ 108,92
com juros de 1,99% a.m.*



Xbox 360 Kit Oficial - Microsoft

- Gráficos mais realistas
- Controle sem fio
- Nova geração de jogos

R\$ 2.999,00 à vista
12x R\$ **249,92** sem juros

ou em até 24x R\$ 164,46
com juros de 1,99% a.m.*

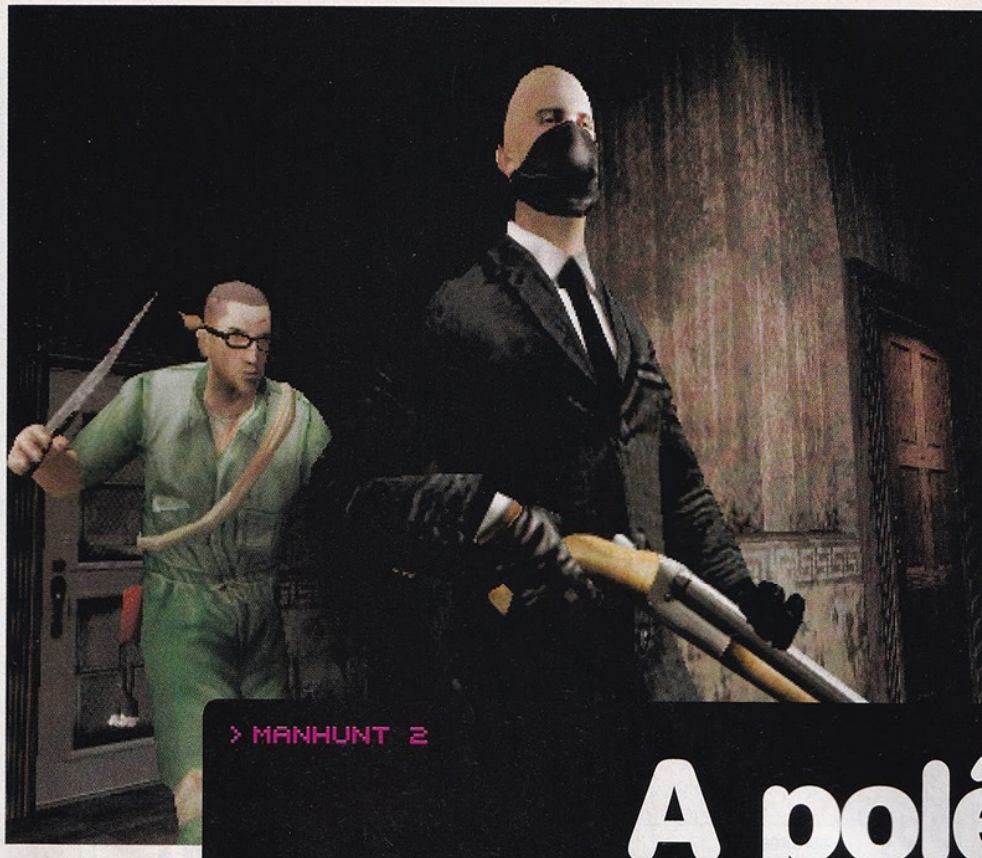


COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 Outras Localidades: 0300 789 4000***



Pode imaginar. Aqui tem.



> MANHUNT 2

A polêmica ESTÁ DE VOLTA

O game mais sádico da Rockstar ganha continuação multiplataformas Por Bryan Intihar

Tradução: Marcelo Barbão

Plataformas:
Wii/PS2/PSP

Produção:
Rockstar

Desenvolvedor:
Rockstar London

Lançamento:
Junho 2007

QUANDO A SUA PRESSÃO SANGÜÍNEA AUMENTA NO CONSULTÓRIO MÉDICO, mas em nenhum outro lugar, isso se chama iatrofobia. Mas nós temos uma definição alternativa: ela deveria se referir também a cientistas que, assim que tiram aquela roupa de trabalho, acham que é mais "inteligente" fazer experimentos em si mesmos. Dr. Jekyll se arriscou, da mesma forma que Norman Osborn, e agora dá para incluir mais um cientista louco à lista: Daniel Lamb. E esse sujeito quatro-olhos e amnésico é a estrela de *Manhunt 2*, o próximo lançamento da série superviolenta (e supercontroversa) da Rockstar.

Mostrando sangue novo

Manhunt está indo numa direção parecida com outra franquia da Rockstar, *Grand Theft Auto*, na qual o papel principal muda a cada edição. E a produtora tem boas razões para mudar os personagens. "Para o game parecer novo e desafiador, queríamos que a narrativa explorasse novos assuntos",

diz o chefe do estúdio da Rockstar em Londres, Mark Washbrook. "Nós queríamos criar uma nova história, que fosse ainda mais obscura e perturbadora. Fizemos isso através de uma trama distorcida apresentando temas de internamento, experiências médicas, segredos e o preço da ambição". Isso quer dizer que o condenado à pena de morte James Earl Cash (o personagem principal do game original) está fora e o perturbado Lamb e sua viagem para lembrar-se do passado entram no lugar. É um movimento inteligente se você quiser saber nossa opinião, com nova história, configuração e personagens, coisas que fizeram seqüências como *GTA: Vice City* e *San Andreas* parecerem tão diferentes.

Mas esse gênio nem sempre foi um caos psicológico. Depois que o patrocínio foi retirado do Projeto Pickman (que cria armas biológicas), o empregado Lamb vira voluntário para ser uma das pessoas testadas. O resultado? O cientista se transforma em um louco de carteirinha e é jogado em um sanatório para apodrecer junto com os outros rejeitados do Projeto Pickman. Seis anos depois e com poucas lembranças da sua vida anterior, Lamb foge do lugar aproveitando uma estranha tempestade elétrica.

Execute com estilo

Furar os olhos de um inimigo com um fragmento de vidro, arrancar suas tripas com uma foice, sufocá-lo

> **"Nós queremos expandir a experiência de jogo de *Manhunt* e criar uma nova história, com um enredo mais sombrio e conturbado."**

—Mark Washbrook, chefe do estúdio Rockstar London

Pixel MEDIA

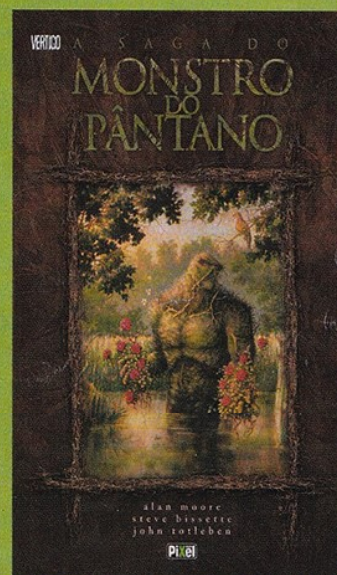
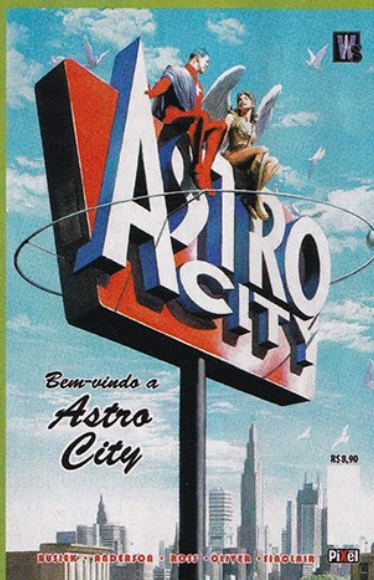
apresenta suas armas.

pixelquadrinhos.com.br



Leia a continuação da saga de Planetary. Há também John Constantine com uma nova história escrita por Warren Ellis. A revista ainda apresenta Fábulas, considerada como a série sucessora de Sandman.

Astro City é a aclamada série de Kurt Busiek que se passa em um mundo no qual os heróis existem desde o século 19. Conheça este novo lugar cheio de superseres.



Um álbum especial do Monstro do Pântano com as primeiras HQs do personagem escritas por Alan Moore. Terror e suspense como você nunca viu numa história em quadrinhos.

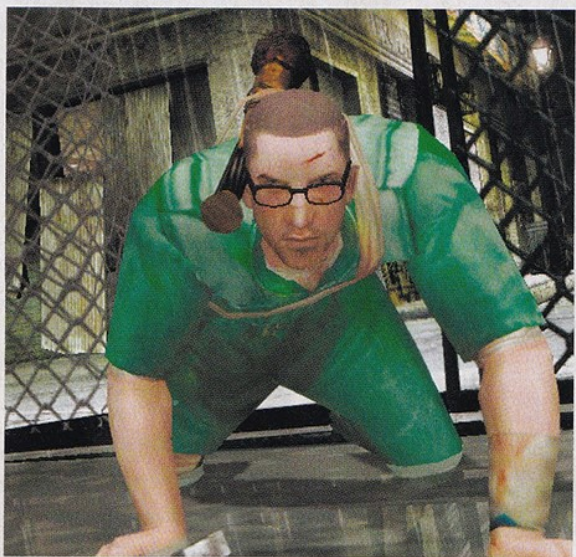
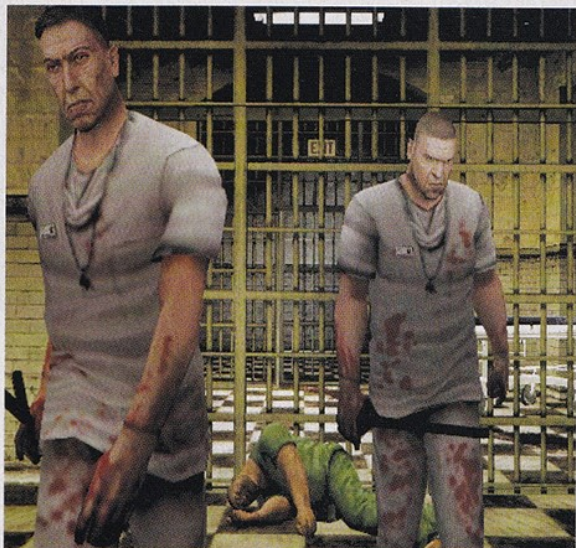
VERTIGO

WS

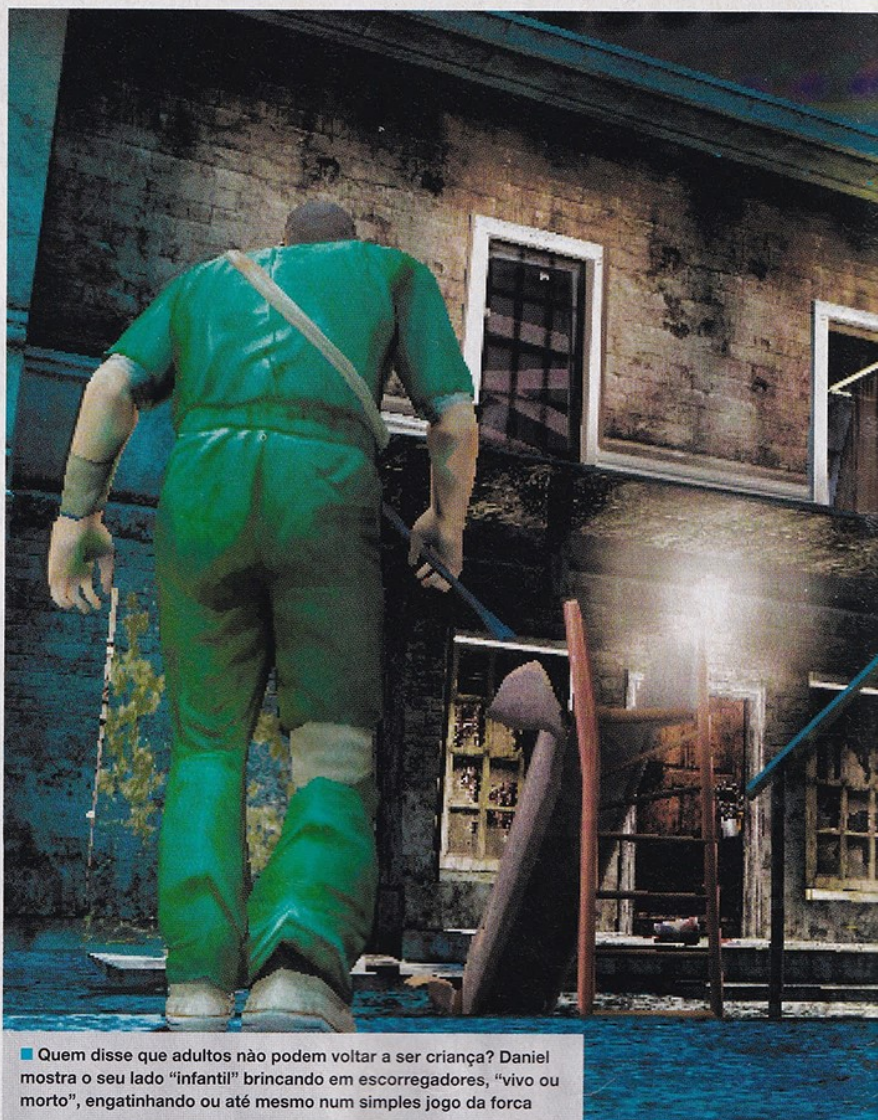
AMERICA'S
BEST COMICS

Nas bancas, comic
shops e livrarias

Em junho.



com um saco plástico – as sádicas execuções de *Manhunt* realmente chamaram a atenção das pessoas. Infelizmente, esses atos horripilantes também contribuíram para que o jogo original fosse banido em alguns países. Aprenderam a lição, certo? Que nada: a Rockstar só aumentou a violência na sequência. E por mais que gostaríamos de dizer que a matança não nos impressiona (sabe, aquela coisa politicamente correta), na verdade



■ Quem disse que adultos não podem voltar a ser criança? Daniel mostra o seu lado “infantil” brincando em escorregadores, “vivo ou morto”, engatinhando ou até mesmo num simples jogo da forca

ficamos com vontade de ver mais. Alguns dos novos truques nesse jogo incluem enfiar uma seringa no coração do inimigo ou cortar sua cabeça com um machado e depois jogá-la para distrair outros adversários. Mas são alicates que ganham o primeiro prêmio: se você fizer uma execução nível três (como no *Manhunt* original, quanto mais você espera antes de atacar, mais grotesca é a morte) com essa arma, você chegará ao interior do inimigo, alcançado as jóias da família, vai arrancá-las, enfiar o alicate nas costas dele e rasgar a coluna.

As mortes do game não param aí; *Manhunt 2* também vai introduzir armas e execuções de acordo com o ambiente. “Execuções ‘ambientais’ aumentam a interatividade dentro do game e permitem o uso de objetos encontrados pela área”, diz Washbrook. Nós gostamos principalmente da cena em que o personagem estrangula um adversário com um fio de telefone. Ah, e aquela outra em que ele parece

uma tocha depois de enfiar a cara numa caixa de fusíveis.

Forragem estranha

Dos estranhos homens de negro no prostíbulo Honey Pot até os trabalhadores com roupas de couro na fase sadomasoquista, o conjunto de inimigos em *Manhunt 2* é tão diversificado como no original. Eles são mais inteligentes, também. “Os caçadores no primeiro jogo eram implacáveis e cruéis”, diz Washbrook. “Em *Manhunt 2*, os jogadores agora podem engatinhar e os caçadores vão agarrá-lo se o virem. E como o jogador agora consegue escalar e saltar obstáculos, os caçadores também fazem o mesmo”. Washbrook até promete mais truques que ainda serão revelados e que “as mudanças na IA aumentaram significativamente a tensão e o suspense”. Será que os bandidos irão virar a mesa e realizar execuções, também? Apenas a Rockstar pode responder. ❧

07 e 08 DE JULHO
DAS 8 ÀS 18 HORAS

XV ENIRPG

CONVIDADO INTERNACIONAL
MONTE COOK

ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG



INGRESSOS
MEIA R\$ 5,00
INTEIRA R\$ 10,00

LOCAL
COLÉGIO MARISTA ARQUIDIOCESANO
RUA DOMINGOS DE MORAES, 2565
VILA MARIANA (METRO SANTA CRUZ)
SÃO PAULO/SP

INSCRIÇÕES E INFORMAÇÕES

WWW.DEVIR.COM.BR OU 0800-110163

REALIZAÇÃO

Terramedia

APOIO

Devir

DEVIR LIVRARIA

> JOGO SUJO

Dossiê PIRATARIA

Milhões de dólares escorrem
pelo ralo e atrasam o crescimento da
indústria nacional de jogos

Por Marcelo Marcondes Fonseca

NA LITERATURA, PIRATARIA REMETE AOS CORSÁRIOS COM SEUS CHAPÉUS E TAPA-OLHOS INCONFUNDÍVEIS, EMPUNHANDO ESPADAS. Perna de pau e papagaio no ombro são adereços opcionais. Caravelas são seu meio de transporte, e a bandeira Jolly Roger (a caveira com ossos cruzados) o estandarte. Representantes icônicos tem aos montes: o lendário Barba Negra, Willy Caolho, de Os Goonies, Capitão Gancho, Jack Sparrow... Na vida real e contemporânea, porém, os piratas são vilões bem mais sofisticados – e perigosos.

Pirataria, segundo a definição moderna, é o ato de copiar ilegalmente um determinado produto sem a prévia autorização do autor, ou do inventor, ou da empresa à qual pertence este produto. Atualmente, essa prática pode ser considerada o crime mais rentável do mundo, com faturamento da ordem de US\$ 520 bilhões por ano.

Dados recentes revelam que os índices de falsificação de produtos só vêm aumentando, na mesma medida em que cresce a procura por tais cópias, e desenvolve-se uma indústria da ilegalidade. Porém, uma alarmante pesquisa realizada pelo Programa de Administração de Varejo, da Fundação Instituto de Administração (Provar/FIA) revela que 48% dos consumidores não relacionam a pirataria com o crime organizado. E o que é pior: esta é a opinião de 55% dos entrevistados que possuem terceiro grau e/ou pós-graduação completos e/ou incompletos. Ou seja, os entrevistados com maior nível de educação.

O que mais espanta nos resultados da pesquisa é que 21 % dos entrevistados acham que a compra de produtos piratas os traz algum tipo de status por se tratar de um produto com preço inferior ao original. Sinal dos tempos.

Já se foi o tempo em que se intimidava o consumidor dizendo somente que jogos e filmes falsificados estragam seus aparelhos. Nas páginas seguintes, você entenderá o quanto a indústria da falsificação fatura, enquanto o Estado deixa de arrecadar impostos e as empresas detentoras da propriedade intelectual deixam de receber pelo investimento de anos, criando um círculo vicioso que apenas dificulta o desenvolvimento de muitas indústrias – incluindo a de games. Ao final dessas páginas, talvez você comece a pensar duas vezes antes de comprar aquela versão de *Grand Theft Auto: San Andreas* com legendas em português, por R\$ 10.



Os caminhos da pirataria

Segundo especialistas, a pirataria está permeada nos mais diversos setores da economia. "Tudo que agrega valor é passível de ser pirateado", explica o dr. André Barcellos, secretário executivo do Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP) do Ministério da Justiça. Desde cigarros até sapatos, passando pelo setor de medicamentos. Atualmente, pode-se encontrar pelas ruas cópias – às vezes exatas, outras nem tanto – da mais nova versão de *Winning Eleven*, de um boneco tosco do primeiro filme do *Homem-Aranha*, de um relógio TAG Heuer Cronógrafo (cujo preço do original fica na casa dos R\$ 5,6 mil) e também do novo CD do grupo Babado Novo.

"A pirataria penetra quase de forma equivalente nos principais setores da economia. Hoje ela tem ganhado proporções maiores do que tinha no passado; inicialmente, tinha como função o ganho financeiro imediato de quem estava se utilizando dela; hoje, a pirataria está cada vez mais sofisticada, atingindo até produtos de necessidade básica, como remédios", explica Emilio Munaro, coordenador do grupo antipirataria da Abes (Associação Brasileira das Empresas de Software). Muda-se o palco, mas a ameaça é a mesma. O dr. Hugo Orrico Jr., advogado especialista em crimes contra a propriedade intelectual e conselheiro da Abes, alerta para a pirataria no meio virtual, a chamada

pirataria online: "A internet deve ser compreendida como um simples veículo, como um meio; ela em si não é criminosa. Agora, podemos dizer que o Orkut é, atualmente, um disseminador da pirataria; existem comunidades de usuários que usam o site de relacionamentos para fazer apologia à pirataria", diz.

Após uma breve pesquisa na página do Orkut, descobre-se que a preocupação de Orrico é válida: foram descobertas ao menos dez comunidades – somando mais de quatro mil membros – favoráveis à pirataria. A maior delas conta com mais de 2,5 mil usuários, que defendem a prática e discutem desde técnicas de pirataria até a sua descriminalização.

Cenário brasileiro

O ranking mundial da pirataria, um produto da Bascap (Business Action to Stop Counterfeiting And Piracy, ou Ação Empresarial para o Fim da Falsificação e Pirataria), desenvolvido em conjunto com a IIPA (International Intellectual Property Alliance, a Aliança Internacional de Propriedade Intelectual), colocou o Brasil como o quarto mais ineficiente na proteção da propriedade intelectual, ao lado de China, Índia e Rússia, em seu balanço sobre o ano de 2006, divulgado em janeiro último.

Assunto controverso, o famigerado "ranking" não é muito bem visto por especialistas, como o dr. Orrico Jr.: "Infelizmente, a realidade é que esses rankings são mani-

pulados; são mais usados como táticas de 'terrorismo'".

O secretário executivo do CNCP do Ministério da Justiça, dr. Barcellos, foi outro que se mostrou indignado com tal ranking. "Esses rankings são publicados de maneira leviana, levando em conta dados defasados, incompletos e essas listas negras não contribuem em nada para a real solução do problema", afirmou ele.

Coincidência ou não, em fevereiro deste ano – um mês após a inclusão do país na lista negra da pirataria – o procurador-geral dos EUA, Alberto Gonzales, elogiou, durante visita ao Rio de Janeiro, o combate brasileiro à pirataria. "Eu gostaria de elogiar o governo brasileiro e, especialmente, o Conselho Nacional de Combate à Pirataria por seu trabalho árduo e pela dedicação no combate aos crimes contra a propriedade intelectual".

Em sua mais atual lista sobre a pirataria mundial, a IIPA classifica o Brasil como país "a ser observado". Fazemos agora parte de um grupo composto por 28 países nos quais os crimes à propriedade intelectual ou são moderados ou tiveram ganhos significativos ultimamente.

Existem dois grandes grupos de países com resultados melhores que o grupo em que se encontra o Brasil: o grupo dos países "em adaptação" e o dos países que "merecem menção especial". Além disso, há um grande grupo com resultados inferiores ao do grupo brasileiro, o dos países sob "observação prioritária".

No atual grupo do Brasil encontram-se países como Itália, Espanha, Coreia do Sul, Equador, Grécia, entre outros. No grupo abaixo, o dos países sob "observação prioritária", encontram-se países como China, Rússia, Índia, México, Argentina e – pasme – o Canadá.

Isso significa dizer que o Canadá foi alçado ao grupo de países com alto grau de pirataria e crime à propriedade intelectual. A justificativa apresentada é que o Canadá é um dos países no qual mais se produzem mod-chips e também um vasto número de cópias ilegais de filmes, que são distribuídos e alimentam os principais mercados

"A Internet deve ser compreendida como um simples veículo, ela em si não é criminosa"

— Dr. Hugo Orrico Jr., advogado e conselheiro da Abes

piratas do mundo.

Segundo o relatório da IIPA, o Brasil foi retirado da lista de países sob "observação prioritária" pelo segundo ano seguido por conta dos esforços do CNCP

"em investigar e dar apoio ao trabalho nas fronteiras e dos eficientes estouros de esconderijos e armazéns com produtos piratas e batidas com apreensões em balcões de pirataria".

Tudo isso, segundo a entidade, levou a uma redução da pirataria física nas principais indústrias (games, filmes, softwares e música), sendo que a pirataria de músicas diminuiu muito em número de CDs, mas tem aumentado via internet.

Por fim, o relatório ainda ressalta que o Brasil deve continuar a encorajar as autoridades a prenderem e julgarem piratas, principalmente os receptores de mercadoria. Da mesma forma, "seguir com os esforços de controle implacável do contrabando nas fronteiras e outras ações repressivas. No campo legislativo, remover barreiras abusivas ao mercado – especialmente de games e softwares – como tributos e impostos" – algo que as empresas de jogos, a mídia especializada e os próprios jogadores vêm alertando a tempos.



■ No centro de São Paulo, galerias escondem lojas de falsificação. Abaixo, o viaduto Sta. Ifigênia: pirataria a céu aberto



RANKING DA PIRATARIA POR SETORES

Percentual de produtos falsificados comercializados em relação ao total de produtos vendidos no Brasil em 2006, dividido por setor:



(*): O último percentual disponível é de 2005.

Fonte: International Intellectual Property Alliance (www.iipa.com)

O triste resultado mostra que a indústria dos games é a que mais sofre com a pirataria no Brasil. A reportagem da EGM Brasil foi às ruas para saber quais os games mais pirateados na cidade de São Paulo.

Nas imediações do Largo São Bento, R. XV de Novembro, abundam as ofertas de vendas de jogos e programas de computador, toscamente embalados em envelopes plásticos quadrados, vendidos a R\$ 10. Atravessando o Viaduto Santa Ifigênia, os primeiros dois quarteirões da rua de mesmo nome são dedicados principalmente à venda de games, dos quais se destacam o PS2 e o PS1, na proporção 70% para 30%, aproximadamente. Nesse pedaço da Santa Ifigênia há inclusive duas ou três lojas que vendem jogos originais de PS1, PS2, Xbox, Xbox 360 e GameCube. Nas barraquinhas e nos camelôs, jogos de PS2 misturam-se com os de PS1, com alguns poucos de GameCube e Xbox.

Cópias de jogos de consoles de última geração (por enquanto, Wii e Xbox 360 foram vítimas das modificações; PlayStation 3 permanece com o hardware inalterável), porém, ainda são difíceis de encontrar.

No segundo quarteirão da Santa Ifigênia muda-se o esquema. Vendedores de programas e jogos de computador abordam o consumidor/pedestre como feirantes desesperados. Lá, a proporção de discos para computador (games e softwares) em relação a jogos de PS2 é de cerca 60% para 40%.

No Stand Center e nas calçadas da Avenida Paulista, o que se vê é a venda maciça de jogos de PS2. Há boxes no Stand Center especializados em games, onde encontra-se DVDs de Xbox e até de Xbox 360, assim como de GameCube; contudo, novamente, o grosso dos jogos copiados são de PlayStation 2.

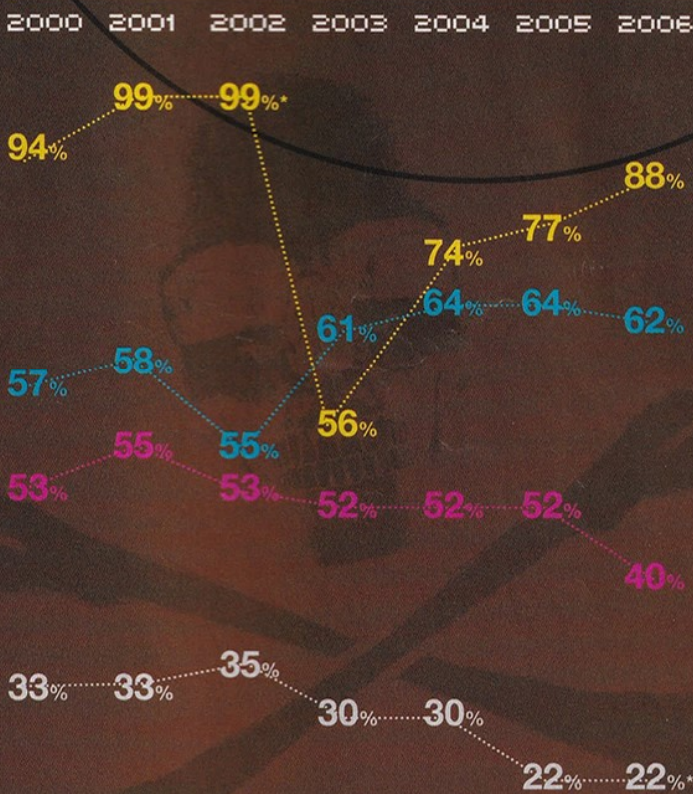
Esse cenário é praticamente o mesmo em outros grandes centros de comercialização de produtos falsificados pelo Brasil, como o Camêlodo de Uruguaiana, no centro da cidade do Rio de Janeiro, a Feira dos Importados, em Brasília, a Feira de Caruarú em Pernambuco e o Shopping Oi em Belo Horizonte.



■ Cópias de filmes, programas e jogos são negociadas livremente nas barraquinhas de rua

RANKINGS PASSADOS

Evolução do percentual de produtos falsificados comercializados em relação ao total de produtos vendidos no Brasil de 2001 a 2005, dividido por setor:

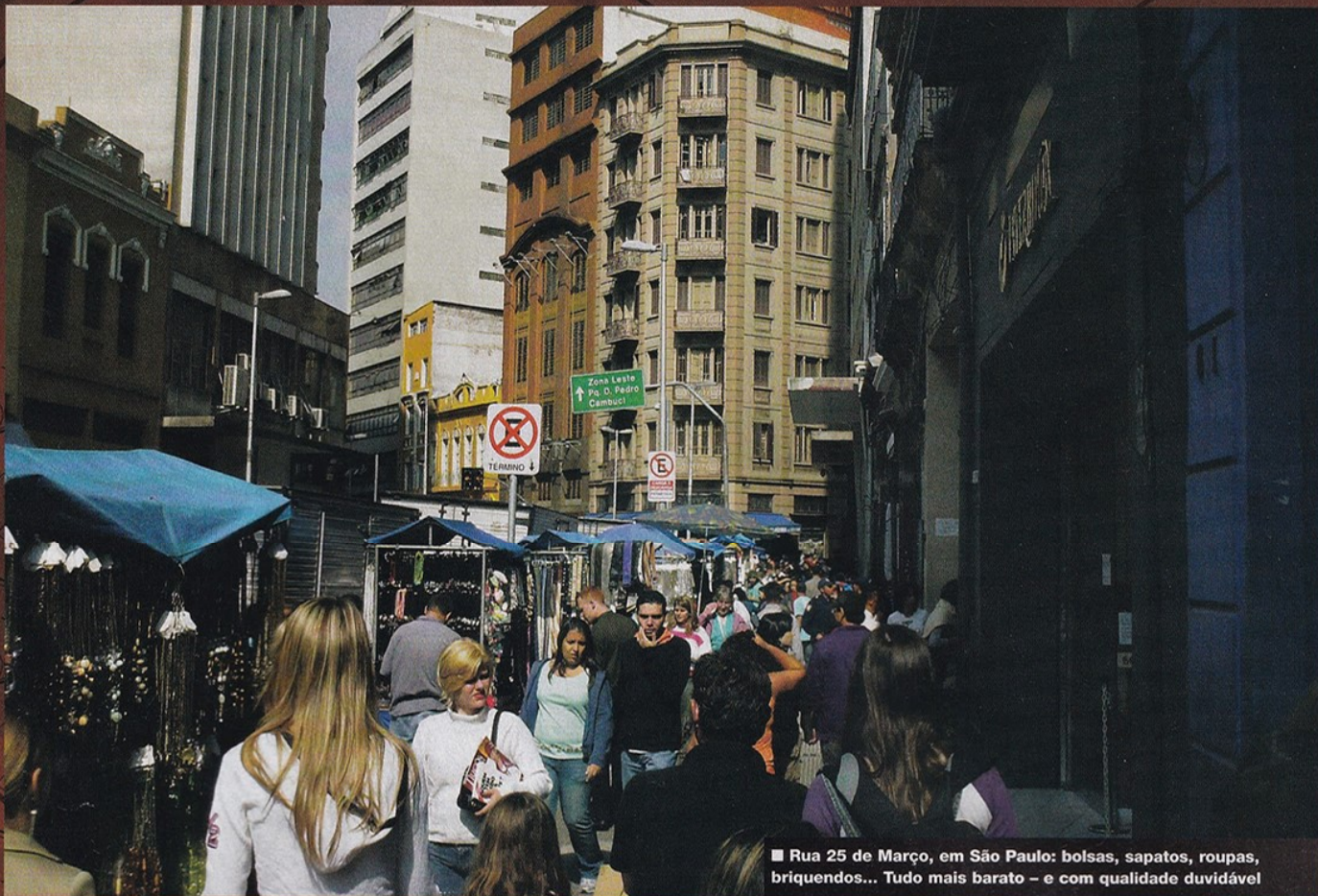


GAMES • SOFTWARES • MÚSICA • FILMES

(*) O relatório não possui os índices de filmes para 2006 e de games para 2002.

Fonte: International Intellectual Property Alliance (www.iipa.com)

No ranking da IIPA, os índices de pirataria de música e filmes diminuíram de 2000 a 2006. A falsificação de softwares de computador aumentou 5 pontos percentuais no período. No setor de games, porém, a oscilação foi surpreendente: em 2003 houve queda drástica de 43% na pirataria desses produtos, depois esse número aumentou novamente e chegou aos 88% atuais, representando US\$ 159,3 milhões de dólares em perdas para a indústria nacional de jogos em 2006.



■ Rua 25 de Março, em São Paulo: bolsas, sapatos, roupas, brinquedos... Tudo mais barato – e com qualidade duvidável

MODIFICAR É LEGAL?



Não é de hoje que existe uma indústria mundial especializada em desenvolver chips de modificação – os mod-chips – que habilitam funções e recursos originalmente indisponíveis em consoles de videogame, como o PlayStation 2. O Canadá foi recentemente incluído na "lista negra" da pirataria por fabricar mod-chips. Na Austrália e na Itália, a Sony perdeu processos contra distribuidores e instaladores dos chips. Na Inglaterra e nos EUA, há leis específicas que tornam a prática ilegal. Em teoria, os mod-chips permitem, entre outras coisas, rodar jogos de outras regiões que não a do aparelho, rodar programas feitos em casa pelos próprios usuários (os chamados homebrews) e utilizar cópias de segurança de jogos. Perguntado a respeito do assunto, o dr. Orrico Jr., da Abes, esclareceu: "A questão do mod-chip é um pouco mais complexa;

não é pirataria, mas tampouco é permitido adulterar um equipamento protegido por patentes. O consumidor pode, ele comprou o aparelho, ele pode fazer o que quiser. A modificação do aparelho não é crime; é um direito do proprietário inventar, modificar e até patentear". Digitando-se uma simples combinação de números e comandos no controle remoto de praticamente qualquer aparelho de DVD, pode-se assistir a discos comprados em qualquer parte do mundo, com códigos de áreas diferentes. Tais códigos foram criados com o intuito de dificultar a pirataria de discos de filmes. "A questão de você ter um aparelho de DVD que funciona em todas as regiões também não é pirataria. É um direito que eu tenho de comprar um filme no exterior, depois levar para a minha casa e assistir. Só porque existem piratas que podem vender o filme fora do país de origem, eu que não sou pirata sou obrigado a me submeter a uma limitação do meu direito? Então eu não considero isso pirataria. É um direito legítimo do consumidor, é um direito dele ter um aparelho que rode o DVD que ele quiser. O que ele não pode é comprar o disco ilegalmente, um disco pirata, seja de filme, de música ou de game. Se ele vai teclar um código no controle remoto e desbloquear as regiões, isso é um direito dele. São modificações tecnológicas que lhe permitem um melhor funcionamento do seu produto, portanto não vejo como

pirataria", elucida mais uma vez o dr. Hugo Orrico Jr. O direito, como é de conhecimento geral, é uma área que trabalha com as leis, mas, sobretudo – e principalmente – com a interpretação que se faz delas. De qualquer forma, a lei de direitos autorais brasileira atesta que é violação de direito autoral, passível de multa (que pode chegar ao valor de três mil exemplares violados), a "alteração, supressão, inutilização ou modificação, de qualquer maneira, de dispositivos técnicos introduzidos nos exemplares para evitar ou restringir sua cópia". E quanto a rodar jogos copiados? Se você copia um programa original, protegido por leis autorais e patentes, é pirataria? Mais uma vez, o advogado explica: "Não é pirataria. É um direito do consumidor, protegido por lei. E digo mais, acho que é uma prudência do consumidor. Acho que todo mundo quando adquire um disco com um programa de um computador deveria, como primeira medida, fazer um backup daquilo. Com o jogo é a mesma coisa. O proibido é fazer cópia para outra pessoa; mas se você comprou e tem o original, é legítimo e prudente fazer uma cópia de segurança". O inciso II do Artigo 46, do capítulo IV do 3º título da Lei de Direitos Autorais permite a reprodução de uma obra autoral, desde que seja uma única cópia, para uso privado do copista, sem intuito de lucro. Ou seja, copiar para você pode, distribuir para terceiros não.

Lei X Pirataria

Embora esse tipo de crime ocorra abertamente e em larga escala nos grandes centros urbanos brasileiros, há leis muito bem definidas – contra a pirataria e a violação de direitos autorais – na Constituição. Da mesma forma, estão previstas penalidades por estes crimes no Código Penal brasileiro. As leis 9609 (Lei do Software) e 9610 (Lei de Direitos Autorais) da Constituição Federal – ambas de 1998 – dizem respeito aos direitos autorais. Emílio Munaro, coordenador do Grupo de Trabalho Antipirataria da Abes, explica: “Existe no Brasil a lei 9610; remete-se a essa lei quando há problemas com violação de direitos autorais, como em caso de pirataria. No caso dos softwares, de acordo com a lei brasileira, ele é considerado uma obra literária e assim ele também é remetido à lei 9610. A Abes conseguiu ainda a criação da Lei do Software (9609) que dispõe não só do funcionamento, mas de uma série de medidas autorais, legislativas e tributárias sobre o software”.

O artigo 184 do Código Penal Brasileiro estabelece as penas para os crimes de violação de direito autoral, que variam de três meses a quatro anos de detenção. Já o artigo 180 do Código Penal Brasileiro refere-se ao crime de receptação de mercadoria contrabandeada ou falsificada. “O consumidor que comprou um produto pirata praticou receptação. Se você olhar no Código Penal, artigo 180, verá que a pena para receptação simples do consumidor (a simples compra de um produto pirata), pode gerar uma pena de 1 a 4 anos de reclusão – cadeia – além de uma multa. A receptação qualificada – por fornecedores de produtos piratas que anteriormente compraram estes produtos – prevê pena de 3 a 8 anos de cadeia, como aconteceu com o contrabandista chinês que atuava na região da 25 de Março, o Law Kim Chong”, explica o dr. Orrico Jr. Assim, o consumidor, ao comprar uma simples cópia de *God of War II* ou de *Halo* no camelô, está praticando crime de receptação e, em teoria, estaria sujeito a pena de até quatro anos de cadeia. “Porém, eu nunca vi nenhum consumidor ser condenado” diz o advogado, com um olhar cético. O comprador de produtos falsifi-

cados é passível de punição pelo Código, mas isso jamais acontece. As ações de combate à pirataria visam os verdadeiros responsáveis, e não o elo mais fraco.

“Temos que punir as associações criminosas. O consumidor não é o nosso foco de ações repressivas no Conselho Nacional de Combate à Pirataria; ele é, sim, foco de ações econômicas e educativas que levem ao seu conhecimento os riscos da pirataria”, explica o dr. André Barcellos.

O rombo deixado pela pirataria

Uma vez que a “mola propulsora” da pirataria são os produtos contrabandeados, que entram no país de forma ilegal, obviamente não existe nenhum tipo de imposto sendo pago por estes contrabandistas.

Segundo Luiz Paulo Barreto, secretário-executivo do Ministério da Justiça e presidente do CNCP, “trinta bilhões de reais por ano deixam de ser arrecadados em impostos por causa da pirataria”.

Dessa forma, o crime da pirataria é um dos que mais causam prejuízos à nação. Além do prejuízo na forma de impostos evadidos, existem também os que decorrem da concorrência desleal do comércio de produtos ilegais, vendidos a um preço que é quatro, cinco, até dez vezes menor do que o preço do produto legalizado.

Isso faz com que comerciantes de produtos legais tenham que lutar de maneira desigual com os piratas, vendo-se obrigados a cortar custos para seu negócio poder sobreviver. E este corte acaba sendo, muitas vezes, na forma de demissão funcionários. “Não é um exagero afirmar que, ao comprar um produto pirata, você está contribuindo para o desemprego do país. O Brasil deixa de criar dois milhões de empregos formais por ano em razão da pirataria”, afirma o presidente do CNCP.

De acordo com Guilherme Camargo, gerente de marketing para Xbox 360 da Microsoft Brasil, “um mercado sem pirataria seria mais justo tanto para o usuário quanto para a economia do país”.

De acordo com as associações ABES e BSA, em um estudo divulgado em maio de 2006 (Terceiro Estudo Global Anual BSA - IDC sobre Pirataria de Software) as perdas geradas pela pirataria aumentaram cerca de US\$

1,6 bilhão em relação ao estudo de 2005. Um outro estudo do IDC afirma que uma redução de 10% no prazo de quatro anos no índice de falsificação

possibilitaria ao setor de TI agregar mais de US\$ 3,7 bilhões em faturamento, geraria mais de 21 mil novos empregos e o país recolheria US\$ 550 milhões em impostos”.

Ligações perigosas

Como dissemos no começo desta reportagem, infelizmente, 48% dos consumidores não relacionam o crime organizado à pirataria. Porém, não só o crime organizado está ligado à pirataria, como a pirataria lucra mais do que o crime organizado, ajudando a financiar suas operações ilegais. “Segundo a Interpol, é o crime mais lucrativo do mundo, pois movimentam anualmente US\$ 552 bilhões, enquanto o tráfico de drogas movimentam ‘só’ US\$ 360 bilhões anuais. É um crime gerenciado por máfias internacionais ligadas ao crime organizado e, por isso, fortemente relacionado com outros crimes, como a lavagem de dinheiro, o narcotráfico e o tráfico de armas e munições”, afirma o dr. Frank Caramuru, advogado da Business Software Alliance (BSA) no Brasil.

De acordo com o dr. André Barcellos, “em julho de 2004, encerrou-se a CPI da Pirataria. Essa comissão concluiu que havia provas concretas da ligação entre o crime organizado internacional e a pirataria”.

Com isso, desbaratou-se o maior esquema de pirataria no país até hoje, que culminou na prisão de Law Kim Chong. O contrabandista foi condenado a quatro anos de prisão e pagamento de multa de 80 salários-mínimos. Em meados de abril desse ano, Law foi transferido para um presídio em Bauru (SP), onde deve cumprir sua pena em regime semi-aberto.

Outra evidência gritante da ligação entre crime organizado e pirataria é, segundo Barcellos, as batidas feitas pela Polícia Federal com os ônibus que vêm do Paraguai para entrar no Brasil. “Não foi só uma, não. São várias apreensões feitas em Foz do Iguaçu de ônibus carregados de produtos piratas e também de drogas, armas e munições que entrariam ilegalmente no Brasil”, explica ele.

Também especialista no assunto, o dr. Hugo Orrico Jr. concorda: “A pirataria está umbilicalmente ligada a outros crimes, como narcotráfico e lavagem de dinheiro – sem nenhuma sombra de dúvida. Traz-se o produto pirata da China ou de outro local (geralmente do Sudeste Asiático) e depois se exporta para serem importados novamente como contrabando”.

“O consumidor não é o nosso foco de ações repressivas. Ele é, sim, foco de ações econômicas e educativas”

— Dr. André Barcellos, secretário executivo do Conselho Nacional de Combate à Pirataria

Vida de pirateiro

Mas como uma pessoa se torna um vendedor de produtos piratas? De acordo com nossas pesquisas de campo colhidas anonimamente e de maneira absolutamente discreta, tornar-se um pirateiro não é tão difícil assim; mas o trabalho não é dos mais fáceis. Muito menos, gratificante.

Consegui descobrir que eles chegam de manhã cedo para instalarem suas banquinhas de games, mais ou menos na mesma hora em que abre a maior parte do comércio na região na qual irão trabalhar. No centro de São Paulo, esse horário é por volta das 9h da manhã. Não existem turnos, e o vendedor de produtos piratas só deixa seu ponto para trocar dinheiro para o freguês ou em casos de acabar a mercadoria – nos quais ele vai pegar a mercadoria do freguês com outro fornecedor.

Quando o "rapa" (modo pelo qual denominam os agentes da Guarda Civil Metropolitana) não vem, eles vão embora por volta das 19h. Se o rapa aparece, eles são obrigados a ir embora antes, correndo com o que der para salvar numa sacolinha num braço e, no outro, a banqueta na qual ficam expostos os produtos. Esses vendedores na verdade são intermedia-

dores, que ganham uma fatia bem pequena do que vendem: de R\$ 1 a 2 por CD vendido a R\$ 10, e R\$ 3 em caso de DVDs ou games vendidos a R\$ 15.

Emílio Munaro, da Abes, comenta que, no caso dos softwares, não é muito diferente. "No caso da pirataria de softwares, na maior parte das vezes tratam-se de profissionais de baixo nível educacional e de idade nova; mesmo porque é necessário bom preparo físico para isso. Eles têm de ficar o dia inteiro com a banqueta lá, trabalham 12 horas por dia, expostos na rua, e muitas vezes têm de correr para fugir da polícia. E esses profissionais ganham cerca de 10% do valor do CD vendido, o que nos leva a crer que a conclusão da CPI da Pirataria é real. É uma máfia que está tendo os ganhos reais, ou seja, embolsando esses 90%. Esse camelô é o elo mais fraco nessa corrente, porque ele tem os menores ganhos. Numa batida, ele que vai ser detido e pode ser preso, já que o ato de comercializar produtos piratas é punido com a pena de reclusão". E completa: "Eles se tornam piratas, assim, de uma forma excludente. Sem ter possibilidades outras de um emprego que o pague melhor e que o dê mais benefícios, com carteira assinada, esse jovem vai trabalhar nesse terceiro setor, com a pirataria".

Portanto, é ilusório o argumento de que comprar produto pirata é bom porque se está contribuindo com o camelô, em vez de ajudar uma empresa estrangeira comprando o original. Falso porque, na realidade, o trabalhador de rua fica com pequena parcela desse dinheiro; o resto financia operações ilegais das organizações criminosas.

O outro vilão da história

A pirataria está sendo combatida e vem, ainda que pouco a pouco, diminuindo no país. As ações policiais estão surtindo efeito. Mesmo assim, ainda resta um "chefão" a ser derrotado se o Brasil quiser "passar de fase" e alcançar o pleno desenvolvimento no mercado de games, com toda a gama de consoles disponível oficialmente no mercado e preços acessíveis de jogos: são os altos impostos cobrados sobre consoles e games.

Uma vez que são produtos importados, cobra-se 25% de II (Imposto de Importação) sobre os consoles de videogames e cerca de 28% sobre os jogos. Além disso, por serem produtos industrializados, consoles e jogos carregam, respectivamente, 50% e 30% de IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados). Não o bastante, games e consoles ainda levam, em seu preço, outros impostos, como o ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços), o PIS e o Cofins.

Tanto tributo faz com que um Wii, que custa US\$ 250 nos EUA, custe R\$ 2.399 no Brasil. Um preço abusivo, mesmo se levado em consideração o câmbio de US\$ 1 para R\$ 1,95 (no final de maio).

Para o dr. Hugo Orrico Jr., o sistema tributário brasileiro está errado nesse aspecto: "O videogame ainda é um problema. O preço ainda é muito alto, os impostos são altos, quando deveriam ser isentos. A constituição defende que tudo que é difusor de cultura – e um game difunde cultura e estimula o raciocínio – não deve pagar imposto. O sistema de impostos do Brasil está errado".

Segundo ele, trabalhando com um sistema de impostos errados, as empresas de software e de games deveriam traçar uma estratégia de vendas para se inserir no país, diminuindo os preços praticados para ganhar o mercado, "como fez, recentemente, uma grande rede de cafeterias internacional que se instalou no país", defende.

A visão do consumidor

A questão dos altos preços dos games originais é o que leva jogadores ávidos, como Danilo Gerthof, 22, a preferirem comprar o produto pirateado: "Se baixassem o preço do produto original, nem que fosse quatro ou cinco vezes mais do que o preço do pirata, eu compraria o original. Primeiro porque já tive a experiência de comprar jogos piratas nos quais muita coisa foi cortada, como o áudio. Segundo porque pode danificar o videogame. E terceiro porque no original você tem o encarte, o manual, é muito mais legal". Quem concorda com ele é o jornalista Marcos Evangelista Lima, 25. Fanático por *Winning Eleven* e *Grand Theft Auto: San Andreas*. "Já



■ Duas clientelas: para atrair mais fregueses, algumas lojas oferecem produtos originais e também piratas

A indústria contra-ataca

Associações como a ABragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) vêm organizando ações e pedidos junto ao governo brasileiro para que haja uma revisão e um possível reajuste das taxas cobradas sobre jogos e consoles de videogame. No final de 2004, a associação elaborou um Plano Diretor para o desenvolvimento da indústria de games no Brasil. Deste plano resultou um documento com uma série de propostas que fomentariam o crescimento do mercado de games brasileiro, e que foi enviado ao governo em meados de 2005. "A última notícia que tive foi a de que esta nossa proposta está sendo discutida na Câmara, ou seja, isso está em trânsito; porém, com as eleições presidenciais, e com todas as turbulências que se seguiram no âmbito federal, acho que esse nosso documento caiu em termos de prioridade", afirma André Penha, presidente da ABragames. E completa: "Agora, em 2007, uma das nossas diretrizes é retomar os temas do Plano Diretor, e fazer uma

reavaliação para saber o que melhorou e o que piorou de lá para cá".

Além disso, grandes empresas do setor, como a Electronic Arts e a Microsoft, também se engajaram na luta pela promoção do setor de games e softwares de entretenimento no Brasil. A EA lançou, nos últimos meses, títulos clássicos como *Prince of Persia: Warrior Within*, *Harry Potter* e a *Câmara Secreta* e *Sim City 3000* a preços comparáveis aos praticados pelos camelôs da Santa Ifigênia ou da R. 25 de Março. Já a Microsoft desenvolveu meios de diferenciar o seu produto de cópias falsificadas, de modo a ressaltar ao consumidor as vantagens do produto original e também oferecer a ele vantagens adicionais, como explica Guilherme Camargo. "Para o Windows, por exemplo, criamos o WGA – Windows Genuine Advantage –, que traz benefícios e promoções para quem utiliza o sistema operacional original. O objetivo é mostrar para o usuário que ele apenas sai ganhando ao utilizar o produto original".



■ X-Men, Tomb Raider, SWAT, Silent Hill, Winning Eleven... É só escolher, tem de baciada. Grátis: certificado de dano à indústria

acabei o jogo duas vezes e consegui os 100%", gaba-se. Ele opta por comprar games piratas simplesmente por causa do alto preço do produto original. "Quando lançam um 'Winning' novo, o preço do original varia na casa dos R\$ 200 a 300; eu compro por R\$ 10 ou 15", conta ele. "Se houvesse um reajuste de preço e o joguinho passasse a custar, digamos, R\$ 70 no Brasil, com certeza eu compraria o original", admite.

"Além de levar para casa um produto melhor, eu teria uma maior segurança que aquele produto ia funcionar perfeitamente, sem danos para o meu console, fora que estaria ajudando o mercado lícito e a economia", responde Marcos.

Sobre a tal da diferença exorbitante entre o produto original e o falsificado, o presidente do CNCU, dr. Luiz Paulo Barreto, afirma que "é no diferencial do preço do legal para o ilegal que o problema [da pirataria] tomou a proporção que tem hoje. Para aproximá-los, porém, não basta reduzir a carga tributária que incide sobre o produto legal, a exemplo do livro, que é isento de impostos, mas também sofre com a pirataria. Agir com criatividade, quebrar paradigmas e buscar disposição para discutir novas idéias são atitudes indispensáveis para os agentes públicos e privados", diz.

O combate à pirataria

No Brasil a luta contra a pirataria é composta por esforços educativos, econômicos e repressivos, orquestrados pelos poderes públicos e privado. Consumidores são tratados de uma forma: vendedores, produtores e propagadores da pirataria são tratados de outra. Há, assim, três frentes de combate à pirataria no país:

- A econômica, cujo objetivo é – de maneira resumida – diminuir a diferença de preços entre os produtos originais e piratas. Com isso, pretende-se diminuir a atração pelos produtos piratas.

"Eles se tornam piratas de uma forma excludente. Sem ter um emprego que pague melhor e que dê mais benefícios, esse jovem vai trabalhar com a pirataria"

—Emílio Munaro, coordenador do grupo antipirataria da Abes

- A educativa, que visa alertar o consumidor para os riscos da compra de um produto pirata, além de informá-lo sobre todos os malefícios que a pirataria traz ao país, à economia e a ele mesmo, de todas as formas.

- Por fim, a frente repressiva tem como meta a contenção da oferta de produtos piratas por meio da repressão à venda, produção, disseminação e receptação de produtos piratas. Esta frente de combate é levada a cabo pelas polícias civil e federal. Segundo Emílio Munaro, "após o fim da CPI da Pirataria, começou a haver uma união de esforços públicos e privados para o combate à pirataria. As principais entidades que participam desse combate no Brasil são a Câmara de Comércio Brasil-EUA, a AMCHAM (Câmara de Comércio Exterior Norte Americana), o Ministério Da Justiça, por meio do CNCU, e as associações Abes, Adepi (Associação de Defesa da Propriedade Intelectual) e Apdif (Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos)".

Para o dr. Barcellos, a frente educativa é o grande diferencial do combate brasileiro à pirataria: "É preciso educar o consumidor e promover uma mudança cultural, de comportamento. A pirataria traz consigo malefícios que escapam ao conhecimento da população e por isso é que existe a tolerância da sociedade à pirataria. O cidadão, à medida que esteja informado dos malefícios da pirataria em relação à segurança pública e ao fato da pirataria ser gerenciada a nível mundial por organizações criminosas, ficará menos atraído pelo produto ilegal".

Do lado das empresas, o combate também é ativo. A Microsoft, por exemplo, é uma

das mais atuantes na caça aos piratas, como afirma Guilherme Camargo: "A empresa tem investido em ações voltadas para conscientizar o mercado – clientes, parceiros e comunidades de TI em geral –, com campanhas com as revendas, campanhas na mídia eletrônica (TV, rádio e internet), sobre as vantagens do software original e as consequências nocivas da falsificação tanto para a indústria de software como para a economia e o próprio usuário". Segundo o gerente de marketing, "a Microsoft conta com um programa chamado PC Expert, que já mapeou 750 empresas integradoras de sistemas em diversas cidades, oferecendo benefícios como suporte e apoio técnico, comercial e de marketing para que essas empresas atuem dentro da legalidade. Além disso, a Microsoft apoia as ações da Abes e da BSA em campanhas de conscientização".



➤ O PAC E A PIRATARIA

O Programa de Aceleração do Crescimento (PAC), criado pelo presidente Luís Inácio Lula da Silva e apresentado em 28 de janeiro de 2007, poderá ajudar a combater a pirataria.

Isso porque o programa estenderá a desoneração tributária a computadores pessoais com preços de até R\$ 4 mil. Segundo o assessor especial da Presidência da República, Cezar Alvarez, tal medida ajudará a reduzir o mercado ilegal de PCs e Notebooks.

A reportagem da EGM Brasil tentou contatar o secretário do Audiovisual do Ministério da Cultura, Orlando Senna, para que este comentasse como o PAC deve afetar a indústria dos videogames. Até o fechamento desta edição, porém, não obtivemos retorno.

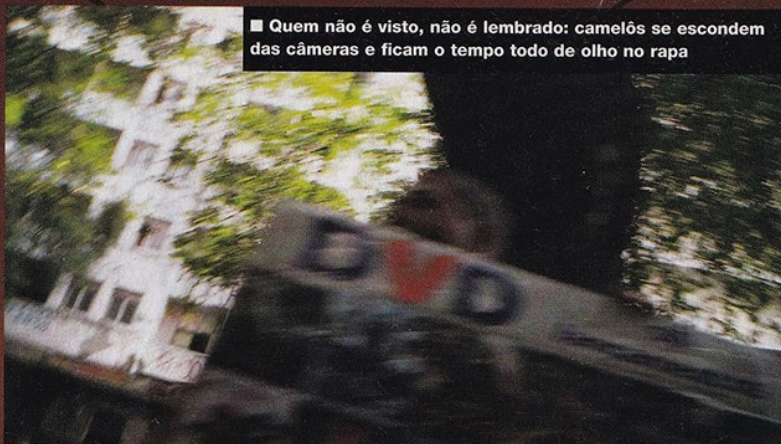
O papel das polícias

As ações repressivas contra a pirataria, na esfera federal, são feitas pela Polícia Federal, pela Receita Fiscal e pela Polícia Rodoviária Federal, que trabalham de forma integrada principalmente nas zonas de ingresso desse produto em território brasileiro, como fronteiras, aeroportos e portos.

Um exemplo dessas atividades conjuntas são as praticadas em Foz do Iguaçu, explica o dr. Barcellos: "Em 2006 foi inaugurada a nova aduana, um complexo vultoso no qual esses três órgãos de repressão atuam conjuntamente. A repressão na Ponte da Amizade é tão grande que, atualmente, para uma maior repressão da pirataria, 100% das pessoas que cruzam a fronteira são fiscalizados". Até o ano passado apenas 5% desses pedestres eram fiscalizados, por amostragem.

Além disso, foi anunciada em março último a construção de um muro entre Brasil e Paraguai, sob a Ponte da Amizade. O muro terá três metros de altura e um quilômetro de extensão. Sobre o muro será colocada uma tela metálica com arame farpado. A intenção do governo brasileiro é evitar ainda mais o contrabando de mercadorias na fronteira entre os dois países.

Sobre o muro, o dr. Barcellos afirma que "o que estava acontecendo em Foz do Iguaçu é que, com a construção da nova Aduana,



■ Quem não é visto, não é lembrado: camelôs se escondem das câmeras e ficam o tempo todo de olho no rapa

os contrabandistas – que fazem o transporte de Ciudad Del Este a Foz Do Iguaçu – estavam jogando as mercadorias no Rio Paraná, burlando a passagem pela aduana. Assim, o muro tem a intenção de impedir essa estratégia. Forçosamente, com a construção desse muro, as pessoas vão ter que passar pela aduana e serem fiscalizadas". A Polícia Civil, por meio do Instituto de Criminalística (IC), atua no combate à pirataria por meio da identificação de um produto como falsificado. Segundo o site do CNCP, recentemente o laudo do IC sofreu dinamização e, agora, uma parte dos piratas poderá ser presa em flagrante. Tal dinamização se deu por conta da ajuda das associações de empresas privadas que, sentindo-se prejudicadas, começaram a dar treinamento a policiais, fiscais e agentes do IC sobre como proceder para identificar um produto pirata.

Associações setoriais

O papel das associações de empresas privadas, como a Abes, a Apdif, a BSA e a ESA (Entertainment Software Alliance), entre outras, na luta contra a pirataria, é a coordenação de ações contra a pirataria; ações estas direcionadas aos seus setores.

"Esses Institutos de Criminalística da Polícia Civil estão preparados para investigar e fazer um estudo do produto apreendido, nos casos de cópias bem feitas, nas quais há dúvida se se trata de um produto pirata ou não. Paralelo a isso, o que as associações como a Abes, Apdif e Adepi fazem é a capacitação de oficiais da polícia em 12 cidades brasileiras para eles identificarem os produtos piratas", diz Munaro, que coordena o grupo antipirataria da Abes.

Já Orrico Jr. explica: "Infelizmente o número de crimes é tão grande que a polícia não tem recursos para sair investigando por conta própria. Se ela não receber denúncias (sempre passadas como anônimas), ela não consegue fazer isso. Na maior parte das

vezes, essa etapa de investigação anterior às denúncias tem que ser feita pelas empresas e associações, que acabam tendo que arcar com os custos das investigações. Prover e-mails, ajudar, até treinar oficiais; alguns órgãos policiais são extremamente receptivos a receber informações e treinamentos sobre produtos piratas".

O advogado e conselheiro da Abes completa: "Um exemplo disso é a Abes, que possui nos seus quadros as empresas produtoras de softwares e produz grupos de trabalhos. Eles não vão atrás do camelô, ou da empresa, ou da pessoa que reproduz ilegalmente um de seus produtos. Eles procuram orientar a polícia para fazer isso, e fazem campanha para orientar o público sobre os malefícios da pirataria".

E o governo?

O papel do Ministério da Justiça é o de desenvolver as diretrizes por meio das quais o problema da pirataria será encarado.

"Desenvolvemos, em 2004, o Plano Nacional de Combate à Pirataria (PNCP), que traduz como as ações contra a pirataria serão implementadas, e está calcado sobre aquelas três vertentes básicas: a educativa, a econômica e a repressiva", elucida o dr. André Barcellos, do CNCP, conselho ligado ao Ministério da Justiça.

A caça via internet

Em julho de 2006, a juíza Amneris Borges, de Santos (SP), condenou Marcos Roberto Lui a dois anos de reclusão e multa por vender cópias de filmes e CDs piratas pela internet. Foi a primeira ação judicial desse tipo no Brasil. Marcos Roberto foi descoberto por agentes de fiscalização da Adepi, pois mantinha um domínio que aparentava operar legalmente – sob o nome de www.cdpoint.org.br – de maneira similar a um outro domínio, o site de vendas legais de discos www.cdpoint.com.br. Foram encontrados 230 CDs falsos na residência de Marcos.

“Os institutos de criminalística estão preparados pra investigar e fazer um estudo do produto apreendido.”

—Emilio Munaro, coordenador do grupo antipirataria da Abes



➤ DENUNCIE A PIRATARIA

Todos os profissionais entrevistados nesta reportagem concordam com a importância da denúncia para o combate à pirataria no país. Essa denúncia pode se referir a lojas e estabelecimentos que vendam produtos falsificados deliberadamente, ou camelôs, ou um vendedor de DVDs piratas, ou simplesmente de alguém (ou algum website) que esteja oferecendo filmes de graça pela internet para download, sem que tenha qualquer ligação com os proprietários dos direitos autorais do filme.

Segundo o dr. Frank Caramuru, advogado da Business Software Alliance (BSA) no Brasil, "as associações das respectivas indústrias geralmente têm um 0800, que mantém o anonimato do denunciante".

- No caso da BSA, existe um link, o www.bsa.org/brazil/report/Reporting_Form.cfm.
- No caso da Abes, na página da associação (www.abes.org.br) tem um link para denúncias online e o TelePirata, um número de

telefone por meio do qual o usuário pode fazer uma denúncia anônima, de forma sigilosa, por meio de uma chamada telefônica gratuita. O número de telefone é o 0800-11-0039.

- O Ministério da Justiça, por meio do CNCP, também mantém na internet uma página para denúncias de pirataria: www.mj.gov.br/combatepirataria/novaden.asp.

"O combate à pirataria é quase todo decorrente de pessoas que percebem que estão sendo afetadas pela concorrência desleal dos piratas e os denunciam. 99% do combate com êxito da pirataria decorre desse tipo de ação", conta o dr. Orrico Jr. E completa: "Denunciar a pirataria é uma coisa legal e não tem aquela coisa de 'dedo-duro'. Quando você tira um pirata do mercado, você salva o emprego de alguém. O combate à pirataria tem uma conotação heróica. É preciso perder a cultura do brasileiro de compactuar com o crime, seja ele cometido por um miserável, um pobre ou por um milionário. O crime tem que ser denunciado".

"Nós temos o monitoramento antipirataria na internet, formado por técnicos que monitoram sites de pesquisa, procurando páginas que trazem informações de comercialização de produtos piratas."

—Emílio Munaro, coordenador do grupo antipirataria da Abes

mininova

Home | Browse categories | Upload a torrent | Advanced search | Community | Search cloud | Statistics | FAQ

Current Bid: \$3.98
New 1st Bid: \$3.98
Buyer: \$3.98
Seller: \$3.98

Location: Mininova > Home

Latest blog article: Direct RSS feeds

Free Lotto
Join The Revolutionary Free Online Lotto For FREE!!! \$11,000,000.00 in prizes everyday!
www.freethe.com

Advertise On This Site Now!!!
www.targetpoint.com

Newly popular torrents | today | yesterday

Jump to category: - Select one -

Anime | Show all of today | RSS

Added	Name	Size	Seeds	Leechers
08:09	[NU] Naruto Shippuden 15 [DVD-MP3] avi	174.41 MB	1	245
06:35	[Lunar] Jola - 08 [720AB88] avi	164.8 MB	1472	652
19:37	[Kuro-Hana] Kenichi - 24	174.83 MB	1180	2865
19:37	[Kuro-Hana] Kenichi - 23	175 MB	---	---
07:54	Yu Yu Hakusho dvdrrip Dual Audio	25.14 GB	34	354
05:27	[Rasengan]Eyeshield21 79 58CDD0984A avi	183.53 MB	177	103
07:01	Everything Slayes (TV, Next, Try, Book of Spells, Excellent, Perfect, Return, Great, Gorgeous, Prem	28.35 GB	34	426
08:23	Yu-Gi-Oh GX[110]Primal Instinct[C-W] avi	175.38 MB	50	41
04:08	[Ranna] Vs 1-161	36.59 GB	0	0
03:41	[Marchen Arabians Romance - 011 - Babbo, Version 2 [C-W] (HD)	144.56 MB	0	0

Books | Show all of today | RSS

Added	Name	Size	Seeds	Leechers
04:42	[AdSense Secrets & Other Online Income Making Guides	6.84 MB	11	7
15:12	[Windows Vista Secrets	36.11 MB	59	20
11:47	[Le Monde 260507	14.13 MB	65	13
14:35	Some History books	236.66 MB	40	95
14:57	Einstein, Physics and Reality	6.84 MB	56	13
11:48	Le Monde 250507	9.87 MB	47	10
15:01	Think, A Compelling Intro To Philosophy	704.53 KB	5	0
12:11	A few Philosophy books	14.09 MB	37	16
14:30	[R. Dawkins, The Extended Phenotype	2.55 MB	60	5
12:38	[Blackwell - A Companion To Philosophical Logic	4.27 MB	35	11

Games | Show all of today | RSS

Added	Name	Size	Seeds	Leechers
06:03	[Tomb Raider Anniversary pc dvd multi French (http://www.inferno-advitam.com)	3.89 GB	1	10
03:29	Simple 2000 Series Volume 63 Womens Swim Meet, The Suietalkai	267.6 MB	2	88
17:10	[ps2] Pirates des Caraibes 3 3-B-D-M Pal Dvd French By Rinto	1.06 GB	1	133
05:02	War3 DoTA	863.15 MB	0	0
05:17	Darksiders 3 PSX NTSC-U	445.11 MB	1	0
21:14	[Monkey Island 1 - The Secret of Monkey Island - ENGLISH - WinXP	4.76 MB	6	1
08:11	[Need for Speed Collection-Movies by (www.extrarent.com)	5.36 GB	0	1
12:20	[Wii] Mercury Meltdown Revolution [PAL] [EspaceWii.com] rar torrent	4.13 GB	0	0
12:29	Simple 2000 Series Vol 68 The Mini Bijo Keikan [JPN NTSC]	261.18 MB	10	4
18:51	Dawn of Mana (NTSC-U) PS2 DVD	2.24 GB	---	---

Movies | Show all of today | RSS

Added	Name	Size	Seeds	Leechers
23:28	[The Tyler Report wmv	66.5 MB	1	0
12:21	[Shrek The Third TS XviD m4v8n	703.81 MB	259	2595
00:10	[Premission(2007)3D-Orig[Eng]-x264	701.1 MB	4	3613
12:55	[Shrek 3 PROPER FRENCH TS XviD-IND	685.07 MB	1	0
00:08	[Blood & Chocolate(2007)DVDRip[Eng]-x264	701.33 MB	174	1919

■ Sites como Mininova e o Pirate Bay oferecem downloads de vários produtos, incluindo games. Até quando?

Associações como a Adepi, Abes e Apdíf mantêm agentes de fiscalização que ficam monitorando a internet em busca de ilegalidades. "No caso da Abes, nós temos um setor chamado de Monitoramento AntiPirataria na Internet, formado por uma equipe de técnicos que monitoram sites de pesquisa, procurando por páginas que trazem informações de comercialização e/ou distribuição de produtos piratas. Já entramos com uma ação junto aos provedores para que esses sites sejam tirados do ar. Hoje, temos uma experiência de mercado que nos faz conseguir retirar do ar um site em 48h. Ano passado retiramos cerca de 380 sites do ar. Nós estamos retirando anúncios [que estejam comercializando produtos piratas] também de sites de comércio como o Mercado Livre, com o qual temos um acordo para retirar do ar em até duas horas um anúncio de produto ilegal", conta Emílio Munaro. E continua: "Ano passado retiramos do ar 25 mil anúncios. O indivíduo que baixa de torrents está fazendo um ato ilegal, assim como o que faz a oferta. Nós estamos fazendo uma operação atualmente, junto com a Polícia Federal, chamada i-commerce; a maior feita na história do Brasil, por meio de um trabalho integrado pelas três associações (Abes, Adepi e Apdíf)".

Segundo ele, hoje todo o combate à pirataria na internet no Brasil é feita de maneira veemente, tanto nos sites de comércio, quanto nos sites de busca e nos programas peer-to-peer (como o BitTorrent e o eDonkey). Atualmente, inclusive, a legislação no Brasil obriga alguns provedores a abrir e disponibilizarem informações sobre alguns de seus usuários.

Porém, como foi dito anteriormente pelo dr. Barcellos, do CNCP, o foco repressivo das ações antipirataria no Brasil não são os consumidores, e sim os distribuidores, revendedores e grandes contrabandistas

da pirataria. Ou seja, quem baixa uma pequena quantidade de músicas ou arquivos, dificilmente será autuado, mesmo que, por lei, ele esteja praticando crime de violação de direitos autorais. Assim, o foco das ações antipirataria no Brasil via internet estão mais voltadas àqueles usuários que disponibilizam e trocam um número gigantesco de arquivos audiovisuais, sejam filmes, músicas ou games.

Faça sua parte

Agora você já sabe os danos que a pirataria causa à economia do país, que ela atrasa o desenvolvimento de diversos setores, inclusive o de nosso tão amado hobby, os games. À medida que o problema for minimizado, o cenário ficará mais favorável para que mais empresas estrangeiras venham investir no Brasil, gerando mais empregos e barateando o custo dos produtos. Porém, para que isso aconteça, não basta esperar que a situação melhore sozinha, ou que o governo e as empresas façam suas partes (e já estão fazendo), é preciso ter iniciativa, mudar de atitude. É preciso prestigiar a nossa indústria, comprando, sempre que possível, cópias originais de seus jogos favoritos. Não é preciso comprar 10 jogos autênticos por mês, até porque a maioria esmagadora da população não tem condições de chegar perto disso. Estabeleça metas simples, para começar, como a de comprar seus títulos mais esperados, até três por ano, originais. Conscientize também seus amigos sobre os malefícios da pirataria. Dessa maneira, você estará contribuindo para que tenhamos uma indústria de games forte no Brasil e, quem sabe, na próxima geração possamos ter todas as fabricantes de consoles atuando em território tupiniquim? Pense nisso...

A hora da RETOmada



Como em outros momentos da história, mais uma vez o mercado brasileiro de games cria condições de consolidar uma indústria. Os investimentos crescem e as tentativas se fortalecem - mas os obstáculos permanecem. Será que agora vai?

Por Renata Honorato

DESDE QUE O XBOX 360 FOI LANÇADO OFICIALMENTE NO BRASIL, em dezembro de 2006, a expectativa da indústria e do consumidor final cresceu gradativamente. Videogame oficial, jogos originais, ritmo de festa. Se em 1983 o Atari foi responsável pela quebra de barreiras e pela estréia da revolucionária máquina de entretenimento no país, foi a Microsoft e seu "filho quase caçula" quem, em 2006, reacenderam na indústria nacional a gana por um mercado forte e minimamente justo. Já vimos um filme parecido. Depois do Atari, veio o Master System. Veio a era 16-bits, comandada pelo Mega Drive. Mas, apesar do sucesso desses consoles, o mercado nunca engrenou. Agora temos outra chance. Será que vai? Conversamos com a indústria, com economistas e vizinhos de América Latina. A seguir, você confere se estamos no caminho certo – e, se não estamos, o que falta para chegar lá.

Abertura econômica

No início da década de 80, sob o governo de João Figueiredo, o país sofreu mudanças no âmbito político/econô-

mico e sócio/cultural. A movimentação fez brilhar os olhos de algumas multinacionais que viam nessa fase embrionária da globalização a grande chance de levar para a América do Sul uma nova perspectiva de diversão e entretenimento. E tudo aconteceu como planejado.

Em 1983 o Brasil recebia oficialmente o que se transformaria no console mais popular de todos os tempos: o Atari 2600. Produzido no país e vendido a, aproximadamente, Cr\$ 180 mil (cruzeiros, moeda corrente na época), o videogame era distribuído pela Polyvox, empresa que mais tarde tornou-se um braço da conhecida Gradiente – Playtronic e Tec Toy foram outras distribuidoras brasileiras que firmaram contrato com empresas estrangeiras. O lançamento do Atari firmou-se como o marco inicial da indústria de games brasileira. Houve até campanha publicitária com direito a teaser e comercial de TV, ambos produzidos pela agência de publicidade DPZ, já renomada na década de 80.

A expectativa pela revolução daquele novo veículo de entretenimento era bas-

tante positiva, já que o que tínhamos de mais moderno, até então, era o Telejogo, distribuído no Brasil pela Philco. Esse foi, efetivamente, o começo de tudo. Mas será que desandamos? Por que alguns países fizeram crescer essa vertente econômica e nós, mesmo que sutilmente, temos a impressão de estar a anos-luz dessa realidade?

Trovoadas ao sul

Muitos são os motivos que tornaram a indústria instável, tal como a conhecemos hoje. Os problemas são políticos, educacionais, institucionais etc. E resumidos, basicamente, sob dois assuntos: alta carga tributária e pirataria. É difícil, mas não impossível, enxergar uma luz no fim do túnel, embora ela atravesse um tradicional ciclo vicioso. Ninguém compra o console em uma loja comum por que seu preço final é desproporcional à renda brasileira. Então ninguém compra o jogo original por que seu preço final também é desproporcional (embora venha diminuindo). Então a empresa que produz o console e ganha com a venda de jogos se defende e diz que o mercado

QUANTO CUSTARIAM OS CONSOLES HOJE?

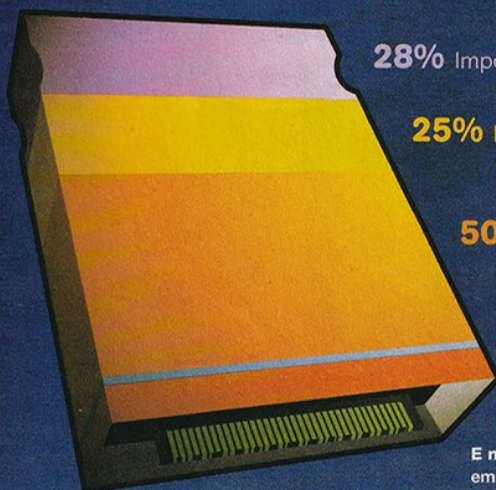
Ano	Console	Preço de lançamento	Hoje
1983	Atari (Polyvox)	Cr\$ 180.000,00	R\$ 619,78
1989	Master System (Tec Toy)	NCz\$ 1.500,00	R\$ 417,96
1990	Mega Drive (Tec Toy)	R\$ 290,00	R\$ 689,64
1993	Super NES (Playtronic)	Cr\$ 70.000,00	R\$ 417,96
1994	NES (Playtronic)	R\$ 150,00	R\$ 356,71
1995	32X (Tec Toy)	R\$ 400,00	R\$ 1.023,41
1995	Sega Saturn (Tec Toy)	R\$ 900,00	R\$ 2.302,66
1995	PlayStation (importado)	R\$ 900,00	R\$ 2.302,66
1996	Nintendo 64 (Playtronic)	R\$ 700,00	R\$ 1.546,37
1999	Dreamcast (Tec Toy)	R\$ 900,00	R\$ 1.598,23
2000	PlayStation 2 (importado)	R\$ 2.500,00	R\$ 2.908,19
2001	Xbox (importado)	R\$ 2.200,00	R\$ 2.424,78
2002	GameCube (Gradiente)	R\$ 1.299,00	R\$ 1.207,46

Consultoria: Economistas Thiago Guimarães, Douglas Renato Pinheiro, Mestre em Economia e professor das Faculdades Integradas Rio Branco, e Luis Carlos Barbosa Borges, professor universitário da Anhembi Morumbi.

HORA DA RETOMADA (cont.)

CARGA PESADA

Os impostos pagos pelos videogames no Brasil

**28%** Imposto de Importação (II)**25%** ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços)**50%** IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados)**1.65%** PIS (Programa de Integração Social)**7.6%** COFINS (Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social)

E não se esqueça: não basta ser imposto, tem que ser cobrado em cascata - ou seja, taxa sobre taxa. Exemplo: $100 + 28\% (II) = 128$; $128 + 25\% (ICMS) = 160$ e assim sucessivamente.

➤ não é potencial por causa da pirataria, que diminui a venda de jogos originais e o lucro das empresas. O Governo, por sua vez, reconhece o problema e sabe como as altas taxas tributárias de importação incidentes sobre videogames e jogos atrapalham o mercado. Para um leigo, a redução dos impostos seria uma das primeiras iniciativas a ser colocada em prática, já que diminuiria os preços dos consoles e jogos e, conseqüentemente, incentivaria o consumidor a gastar um pouco mais em um produto "oficial". Para se ter uma idéia do que representam essas tarifas atualmente, veja a lista nada modesta de tributos que devem ser pagos quando o assunto é videogame (no gráfico acima).

Fechado para reforma

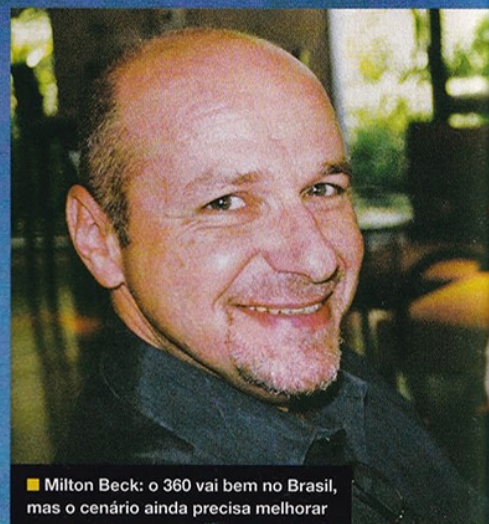
Segundo o economista Cláudio Gonçalves, a questão da reforma tributária é um assunto pertinente não só à indústria de games, mas a diversos setores econômicos brasileiros. Ele afirma que o reajuste dessas taxas, que vem ocorrendo há 14 anos, nada mais é que uma medida paliativa para o Governo: "Eles vão empurrando isso com a barriga, enquanto não acontece um arranjo político. Afinal, se cortarem os impostos, será necessário encontrar uma outra forma de arrecadar". Ele ainda destaca que o assunto da reforma tributária vem sendo discu-

tido desde o primeiro mandato de Fernando Henrique Cardoso, em 1995. O economista é bastante pessimista em sua previsão. Ele afirma que, caso não ocorra uma revisão tributária muito em breve, o país deve sofrer uma crise econômica séria nos próximos anos.

Gonçalves também não concorda com o argumento de que os altos tributos defendem o mercado nacional, impedindo que a indústria local seja prejudicada pela entrada de produtos internacionais. Tais impostos, como estão atualmente, "só aumentam a informalidade e a pirataria", ressalta o economista.

O.F.I.C.I.A.L.

Trazer uma marca de um determinado segmento para o país não é uma tarefa simples. Em sua mais recente empreitada, a Microsoft e seu Xbox 360 tiveram de se adequar a normas e processos burocráticos para conseguir lançar oficialmente o console no país. E não vá pensando você que a multinacional ficou de fora das tributações por estar vendendo o produto legalmente no Brasil. Apesar de todos os trâmites, os impostos sobre o videogame são exatamente os mesmos dos produtos que entram no país via alfândega. Isso significa que não há uma tributação diferenciada para o 360 ser vendido por



■ Milton Beck: o 360 vai bem no Brasil, mas o cenário ainda precisa melhorar

aqui oficialmente.

Segundo Milton Beck, diretor da divisão de jogos e entretenimento da Microsoft, para viabilizar a entrada de um console ou jogo no Brasil é necessário atender a uma série de exigências e obter alguns certificados. O manual, de acordo com nossa legislação, por exemplo, precisa ter uma versão em português. Boa parte do público que consome games, na ocasião do lançamento do Xbox 360, criticou o preço sugerido de R\$ 2.999,00. Algumas pessoas associaram o alto valor ao fato de o console ser produzido fora do país e não na ZFM, Zona Franca de Manaus. Atualmente, segundo a Microsoft, é pouco vantajoso produzir nessa região, graças a tributações governamentais. E a Tec Toy assina embaixo. Segundo uma fonte da empresa, o preço dos consoles Mega Drive e Master System ainda são altos no país - entre R\$ 200 e R\$ 300. Milton Beck diz que a produção de hardware em outros países que não aqueles em que acontece a venda final é uma prática comum. Para se ter uma idéia, boa parte do material da Microsoft



VALE A PENA TENTAR DE NOVO

A discussão sobre as necessárias revisões tributárias e o suposto protecionismo do Governo faz lembrar a Reserva do Mercado de Informática, projeto cujo auge foi atingido na década de 80. A política governamental impedia a importação de determinada classe de produtos e bens de consumo com o intuito de fomentar a indústria local de tecnologia. Se foi positivo para o país tal iniciativa? Bem, é difícil dizer. Para alguns, o momento foi propício para o crescimento do mercado, que precisou se auto-sustentar durante, aproximadamente, 10 anos. Para outros especialistas, entretanto, a decisão engessou a indústria e transformou o Brasil em um país atrasado tecnologicamente.

Coincidentemente, a retomada do mercado de games com o Xbox 360 acompanha mais um anúncio do governo de incentivo à indústria. Desta vez trata-se do Programa de Aceleração do Crescimento (PAC), lançado em janeiro pelo governo Lula. O conjunto de medidas pretende, com isenções de impostos, medidas fiscais a longo prazo e atenção com o meio-ambiente, atingir um crescimento do PIB (Produto Interno Bruto) de 5% ao ano. Tecnologia e software estão entre os setores "privilegiados", entre porcentagens e promessas – mas os detalhes merecem uma reportagem à parte.

vem da China, onde atualmente se encontram as melhores condições econômicas para multinacionais.

E produzir um console por aqui não é garantia de bom preço. Embora não seja necessário pagar o imposto de importação (II), os demais continuam valendo normalmente. Isso sem levar em conta os gastos comuns a uma empresa que precisa de funcionários e infra-estrutura.

As dificuldades encontradas no momento em que se pensa em um projeto como o lançamento do 360 no Brasil são inúmeras. Além da preocupação primordial de qualquer player, a pirataria, é preciso levar em conta outros fatores pouco favoráveis como a livre concorrência com os "gray import". A expressão em inglês significa "mercado cinza", ou seja, ilegal. Entende-se por importação ilegal todo e qualquer console e/ou jogo comprado sem nota fiscal, geralmente nas galerias de Santa Ifigênia, Stand Center e Galeria Pagé (todos em São Paulo). Esses produtos entram no país sem pagar impostos e por isso são comercializados por um preço bem abaixo do que o encontrado no varejo. Milton Beck concorda que as altas taxas tributárias atrapalham o mercado, entretanto acredita que existam outras medidas ainda que devam ser trabalhadas em conjunto: "A repressão à venda

de produtos piratas/ilegais tem que acontecer de fato, além de um processo de conscientização, cuja intenção será agregar valor ao produto original", diz o executivo.

A chegada da divisão de Xbox da Microsoft à terra tupiniquim foi realmente um passo importante, tendo em vista a atual situação do mercado. Além de abrir caminho para outras multinacionais, como Nintendo e Sony, a iniciativa ajudou a fomentar outros setores da indústria como o editorial, as empresas de desenvolvimento e de distribuição, universidades, entre outras áreas específicas.

"Estamos indo muito bem, mas acho que ainda podemos realizar alguns ajustes", diz Beck em relação às vendas do Xbox 360. Ele ainda ressalta que, apesar de todos os problemas, o Brasil é bem visto pela Microsoft, fato que auxilia o país a conseguir lançamentos exclusivos e trabalhar com datas simultâneas a Estados Unidos e Europa.

Arriba, México!

O Brasil não é o único país do mundo a buscar incansavelmente um caminho que o insira no mapa dos grandes da indústria. O México, por exemplo, há alguns anos tinha uma realidade bem parecida com a nossa. A pirataria impedia o mercado de crescer e fazia com que as principais multinacionais do segmento – Nintendo, Sony e Microsoft – não investissem no país. Segundo Adrián Carbajal, editor-chefe da nossa irmã latina Electronic Gaming Monthly México, a situação começou a melhorar a partir de 2002, quando a Microsoft entrou no país com o primeiro Xbox. Carbajal recorda que Nintendo, Electronic Arts e Sony apoiaram diversas campanhas de conscientização que ajudaram muito a contornar o problema da pirataria por lá. Carbajal diz que as ações focavam os benefícios de adquirir um produto ofi-

cial, e seus resultados estão aparecendo agora. Outra iniciativa que ajudou muito o mercado mexicano foi a chegada dos consoles aos grandes varejistas como Wall Mart. As facilidades de parcelamento atraíram a atenção dos consumidores, que passaram a optar pela compra do produto legal.

"O Governo não tem feito muita coisa a respeito dos altos impostos. Os tributos são altos: cerca de 40%", diz Carbajal. "Felizmente, as empresas têm aproveitado a capacidade de reproduzir outros formatos digitais dos consoles (DVD, HD-DVD, Blu-Ray) para ingressar os hardwares na categoria de reprodutores, cujos impostos são bem menores, se comparados com os tributos dos videogames", completa. "Dessa maneira o Xbox 360, por exemplo, custa somente 15% a mais que na Europa, enquanto o PlayStation 3 custa 30%". O problema da pirataria vem sendo solucionado no México e o Governo tem participação nas ações que inibem a comercialização de produtos ilegais, mas não há nenhum tipo de incentivo político, fiscal ou financeiro dedicado, exclusivamente, à fomentação da indústria de games local.

De acordo com Jorge Lizarraga, que atua junto à Oelli na organização da EGS México, os preços dos consoles e dos jogos estão, atualmente, bastante competitivos no país, graças a acordos internacionais entre México, Estados Unidos, União Européia e Japão. Esses convênios, resultado de uma abertura comercial, impedem o país de produ-



■ Jorge Lizarraga: a situação no México é bem outra



O BARATO É CARO

Comprar um console no "tal" mercado negro (ou cinza) é mais barato. Veja quais são as "outras vantagens":

- Os aparelhos e jogos comprados sem nota fiscal não têm garantia. Ou seja, se você tiver qualquer problema, não adianta exigir a troca;
- Se seu console apresentar problemas, não adianta exigir a troca, nem o conserto;
- Algumas funções, como modo online, por exemplo, não funcionam em jogos piratas;
- Produtos comprados em lojas internacionais online também não têm garantia no Brasil.

Segundo Márcia Christina, técnica do PROCON, Fundação de Proteção e Defesa do Consumidor, investir dinheiro em um produto ilegal pode ser uma roubada. Caso você tenha qualquer problema com a loja onde foi realizada a negociação, sem a nota fiscal é impossível acionar órgãos como o PROCON.

Márcia ainda explica por que é vantajoso adquirir um produto legal: "Você tem a seu favor o Código de Defesa do Consumidor e adquire um produto personalizado, com as instruções em português e garantia".

ziz, mas diminuem consideravelmente os impostos de importação. Hoje um Xbox 360 no mercado legal mexicano custa US\$ 360; o Wii sai por US\$ 399, enquanto um PlayStation 2 não é comercializado por mais de US\$ 220. Esses acordos internacionais são válidos também para os softwares. Ainda segundo Lizarraga, alguns jogos entram no país com taxas de 0%, sendo obrigados, desta forma, a pagar somente o IVA (Imposto de Consumo) de 15%. Por esse motivo é comum encontrar em lojas mexicanas jogos com preços que variam de US\$ 30 e US\$ 65. Claro que outros fatores precisam ser

levados em conta quando o assunto é o crescimento da indústria no México. "A renda per capita nas cidades grandes mexicanas (com mais de 500.000 habitantes) é de US\$ 8.000, uma das mais altas da América Latina", ressalta Lizarraga.

"As empresas que importam consoles e games não têm nenhum tipo de incentivo governamental", explica. "Entretanto, a Secretaria de Economia apoia iniciativas na área e pode, em alguns casos, financiar até 50% de um projeto", diz ele.

Ainda de acordo com o empresário, o mercado mexicano representa 85% das vendas em toda a América Latina, ou seja, movimentam aproximadamente US\$ 500 milhões de dólares. Por causa dos números bastante favoráveis, empresas como THQ, Ubisoft, EA e Disney Interactive têm se interessado pelo país e aberto escritórios no México nos últimos 18 meses.

Gigantes asiáticos

Já ouviu falar da Coreia? A infinidade de jogos online que surge no país é incrível e ilustra bem uma economia equilibrada, preparada e antenada nas tendências do futuro.

Não existe um apoio direto do Governo, mas há dois órgãos públicos que auxiliam a indústria: o KIPA (Korea IT Industry Promotion Agency), que fica dentro do Ministério de Informática e Comunicação, e o Game Infinity, projeto do Ministério da Cultura.

"Esses órgãos acabam apoiando as empresas de games (produtoras e dis-

tribuidoras), auxiliando universidades para que os programadores sejam incentivados a trabalhar nesse mercado e aproximando eventuais publishers estrangeiros", explica Henrique Shin, CEO da Ongame, distribuidora dos jogos *Gunbound* e *WYD* no Brasil.

Claro que não há nenhuma mágica por trás do sucesso coreano e sua excêntrica indústria de entretenimento. O invejável desempenho dos jogos online, segundo Shin, é resultado de três principais fatores: boa infraestrutura de telecomunicações, equilíbrio socioeconômico e apoio privado e estatal.

"A infra-estrutura de telecomunicações da Coreia é bastante homogênea e atende a todo o território nacional. O equilíbrio socioeconômico demanda quase 100% de inclusão digital e a internet banda larga tem um custo baixo para o consumidor final", completa ele.

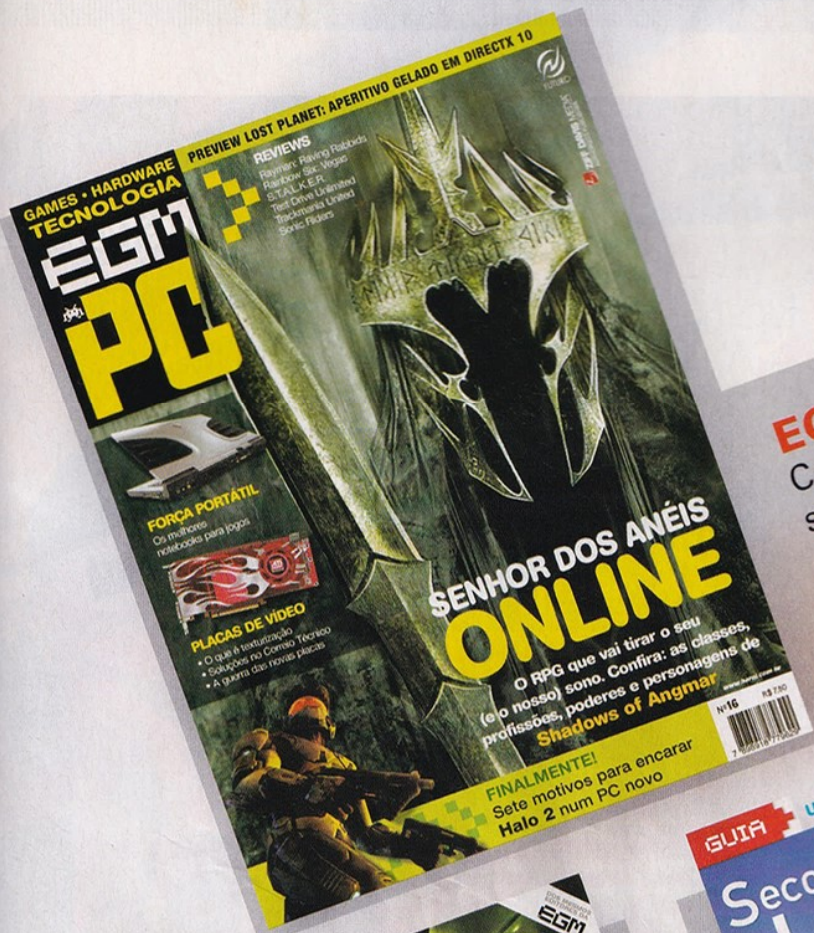
Depois que empresas coreanas invadiram novos mercados – agora também no ocidente – e obtiveram bons resultados, o apoio de iniciativas privadas resultou em importantes conquistas, como a entrada dessas corporações nas bolsas de valores Kosdaq e Nasdaq.

Segundo Shin, a aposta no mercado online não foi feita de olhos vendados. De acordo com ele, o modelo é muito bom se levarmos em conta a pirataria. Se há espaço na Coreia para os consoles? Sim, há! Mas vale destacar que mesmo com todo esse boom, os preços dos videogames ainda são altos no país.

OS CONSOLES E SEUS PREÇOS DE LANÇAMENTO (OFICIAL OU NÃO)

País	Xbox 360	PS3 60GB	Wii
Estados Unidos	US\$ 399,99	US\$599	US\$249,99
Japão	~US\$337	US\$510	US\$215
Reino Unido	~US\$1139	US\$820	US\$340
Brasil	~US\$1400	~US\$3000	US\$1150
México	~US\$454	US\$897	US\$420

As revistas da Futuro Comunicação dominam o mundo dos games



EGM PC 16
Conheça o MMORPG baseado na
série Senhor dos Anéis. Novas placas
de vídeo, os melhores notebooks
para jogos, Halo 2 e Lost Planet.



M³ 01

Você gosta de games online? Então a M³ é a revista certa para lhe prover o melhor conteúdo do assunto. Nesta edição você confere todas as novidades da nova expansão de World of Warcraft, coluna com o produtor de Everquest, previews exclusivos e matérias imperdíveis.



Guia Second Life
A revolução das comunidades online
chega ao Brasil. O Guia Second Life
ensina todos os passos para você
conhecer novos lugares, encontrar
pessoas de todo o mundo e ganhar
dinheiro virtual (e real) nesse univer-
so em constante evolução.
Seja bem-vindo à sua segunda vida.

NAS BANCAS!



REVIEWS

> corremos de cart, jogamos com piratas e até tocamos em mortos-vivos

80

FORZA MOTORSPORT 2

> ÍNDICE DOS JOGOS

MULTIPLATAFORMA

- 82 Pirates of the Caribbean:
At World's End (PS2/PS3/360/Wii)
Spider-Man 3 (PS2/PS3/360/Wii)

PC

- 77 Resident Evil 4
Sam & Max 6:
The Bright Side of the Moon

Wii

- 78 Mario Strikers: Charged
Mario Party 8
79 Big Brain Academy: Wii Degree

XBOX 360

- 80 Forza Motorsport 2
82 Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Tenchu Z

PS2

- 83 Odin Sphere
84 Dawn of Mana

PSP

- 85 Driver '76

DS

- 86 Etrian Odyssey
Touch the Dead

CELULAR

- 87 Essence
Hitman: Blood Money
Worms 2
Star Wars

VIRTUAL LIVE NETWORK

- 88 Gauntlet 2 (PS3)
Super Rub-a-Dub (PS3)
Prince of Persia (360)
Bomberman (360)
89 Rush 'n Attack (360)
Xevious (360)
Donkey Kong Country 2 (Wii)
Streets of Rage 2 (Wii)
Ninja Gaiden (Wii)
Final Fight (Wii)

NANO REVIEWS

- 90 Lord of the Rings Online:
Shadows of Angmar (PC)
Heatseeker (Wii/PS2/PSP)
Bionicle Heroes (Wii/360/PS2/GC)
Dance Dance Revolution Unverser (360)
91 Rayman Raving Rabbids (360)
Tony Hawk's Downhill Jam (PS2)
SNK vs Capcom Card Fighters (DS)
Hack//G.U. Vol. 2/Reminisce (PS2)
Cube (PSP)
7 Wonders (PSP)

> NOS REVIEWS DESTE MÊS...

DERRAPADA DE RESPOSTA

Forza 2 prova que o ano é dos games de corrida

DORMIR É PARA OS FRACOS

Eu já estava quase acreditando que mais um episódio de *Sam & Max* levaria o caneco do mês, quando o pessoal aqui voltou de uma coletiva da Microsoft embasbacado com um tal de *Forza 2* – um clássico instantâneo, eu diria. Ainda assim, outro lançamento que correu lado a lado com o título do Xbox 360 foi *Odin Sphere*, RPG da Atlus para nosso quase aposentado PS2.

Mas este foi o mês da nostalgia! *Resident Evil 4*, os novos *Mario Strikers: Charged* e *Mario Party 8*, *Spider-Man 3* (quase tão bom quanto o filme... japonês) e *Piratas do Caribe* (esse sim, tão bom quanto o... brinquedo Pula-Pirata). Não fosse pela piada que fizeram em *Touch the Dead* e o novo *Tenchu Z*, eu diria que este foi um mês recheado apenas com bons títulos. E você, o que acha?

—Ricardo Farah, editor de reviews
ricardo@gameworld.com.br

> O PESO DAS NOTAS

10 a 9	Excelente
8.5 a 7	Bom
6.5 a 5	Regular
4.5 a 3	Ruim
2.5 a 0	Péssimo

AS NOTAS

(DE 0 A 10)

LANZETTA

9.5

EXCELENTE

FAURE

4.5

REGULAR

ERIC

1.5

PESSIMO

> FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Reviews: A EGM Brasil avalia os games baseado em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles.

A escala é simples e vai de 0 a 10, com escalas de 0.5 ponto. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não?

Selos: Nossos selos são atribuídos aos jogos que recebem médias mais altas. Selo Prata: para os jogos que recebem média 8.0 ou 8.5. Selo Ouro: para os jogos que recebem média 9.0 ou 9.5. E selo Platina: para os jogos que recebem o lendário (e raro) triplo 10 dos analistas. Além disso, temos o selo Jogo do Mês (para aquele que recebe a melhor média de notas da edição) e o selo Lixo do Mês (para aquele que recebe a pior média de notas do mês).



Jogo do Mês:
Forza 2:
Quem disse que Gran Turismo é tudo?



Salve Odin:
Odin Sphere prova que a velha geração continua firme quando o assunto é RPG.



Pelada do Mario:
Quem precisa de WE11? **Mario Strikers Charged** é de respeito.

ELENCO DE ANALISTAS

De pirataria essa redação não entende nada... Ufa!



Fabio Santana
Editor Executivo
Concentrado em esmielhar nos riffs de Hangar 18 e The Trooper, "Yngwie Santana Malmsteen", que não é destro, mostra que sabe muito de Heavy Metal. Alguém tem vaga pra ele em alguma banda?
Blog: gamerilhoyle.wordpress.com



Ronaldo Testa
Editor da Nintendo World
Tão ocupado quanto um tal de "ShiGêru" Miyamoto, papai Testa aproveitou o documentário do canal Discovery para ensinar à filhota a história dos games. Coisa final!
Blog: nintegamer.wordpress.com



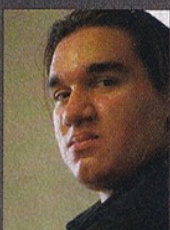
Rodrigo Guerra
Editor da SuperDicas PlayStation
Guerinha é o verdadeiro Kid Chameleon da redação. Hora ele aparece com cavanhaque à la Vin Diesel, hora é bigodinho do Latino, ou se não uma costeleta no naipe do Tom Zé, ou se não...
Blog: guerrinha.wordpress.com



Renato Bueno
Editor da EGM PC
EGM PC nas bancas, sucesso e polêmica no último editorial da EGM Brasil, e uma performance mais que satisfatória na corrida de cart da Microsoft. Buenão garante que de freeko só mesmo seu site... Ou não.
Blog: freeko.wordpress.com



Ricardo Farah
Editor de Reviews
"Nossos reviews são avaliados por TRÊS maloqueiros. E todos sabem que quando o texto não chega no prazo é motivo suficiente pra ir pra chibata: jogar uma semana de Mortal Kombat Advance". Que medo...
Site: www.rfarah.com



Bruno Zerbini
Colaborador
Sr. Berdinazzi prova que para sair na EGM Brasil não precisa aparecer com nenhum penduricalho ou fazer cara de bobo. Uma luz bem posicionada e um cabelo arrumado já são suficientes.
Blog: kolosen.blogspot.com



Gilsemar Livramento
Colaborador
Nosso detonador oficial dos "games que parecem nunca ter fim", Gil (não a moeda de Final Fantasy, mas o jeito carinhoso como o chamamos), garante que em um futuro próximo o PSP terá grandes RPGs.
E-mail: gilsemar@hotmail.com



Henrique Sampaio
Colaborador
Ocupado como nunca agora que colabora em um portal de games, Sampaio aproveita para sair na foto com seu cosplay de Wally. Corre boato de que ele fará o novo longa. Só nos resta saber se o filme será bom.
E-mail: stuart.s@hotmail.com



Fabio Gracchi
Colaborador
Menino Binho, não desconectou este mês enquanto não terminou o detonado de Mario Party 8 para a Nintendo World. O review da EGM Brasil foi um extrínha que ele nos fez pela camaradagem.
Blog: fabio.wordpress.com



Alexei Barros
Colaborador
"Meu Deus! Quem foi que deixou essa m@\$@ aí?" Calma lá, amigo Alexei. Ninguém fez nenhum "Barros" de propósito. Acontece que nosso Xbox 360 quase explodiu pela terceira vez.
Blog: barrosken.wordpress.com



Rodrigo Ortiz
Colaborador
Rodrigo foi tentar desafiar o Shaaman em Guitar Hero II. Ocorreu que ele não tinha uma juba suficiente para sustentar o duelo e o resultado foi uma catástrofe dos acordes. Precisa treinar mais, xará!
E-mail: rodrigoortiz@gmail.com



Douglas Vieira
Colaborador
Futuro formado, Douguinha eleva a classe de jornalistas para o nível "profissionais engravatados". Boa, garoto. Agora ninguém mais pode falar que somos moleques maltrapilhos que só jogam e capturam telinhas.
E-mail: dvieira@egm.com.br

E ainda

EGM Brasil
André Forte
Redator
Contribuinte
Claudio Prandoni
Redator
Contribuinte
Douglas Pereira
Redator
Contribuinte
Gustavo Hitzschky
Redator
Contribuinte
Gustavo Lanzetta
Redator
Contribuinte
Henrique Minatogawa
Redator
Contribuinte
Renata Honorato
Redatora
Contribuinte
Renato Pelizzari
Redator
Contribuinte
Rodrigo Raugust
Redator
Contribuinte
Otávio Moulin
Redator
Contribuinte

> COMO FUNCIONA

Na EGM Brasil, cada game é jogado por três analistas diferentes. O primeiro fica a cargo de escrever o review principal – aquele que, além de maior, necessita de mais informações. O segundo escreve um review concordando ou discordando com a opinião do primeiro redator. Por fim, cabe ao terceiro analista escrever um review que faça referências à série, franquia ou quaisquer informações necessárias para completar o conteúdo da análise. Ainda assim, os três analistas expressam suas expectativas e opiniões pessoais quanto ao jogo avaliado e, só após a edição final, é que ficam sabendo as notas dadas por todos os redatores.



360/PS3/Wii/PS2

PIRATES OF THE CARIBBEAN AT WORLD'S END

■ Produção: Disney Interactive Studios ■ Desenvolvimento: Eurocom
■ Jogadores: 1-2 ■ Site: www.disneyinteractive.com

AS NOTAS (de 0 a 10)

LANZETTA
3.5
RUIM

R.ORTIZ
6.5
REGULAR

MINATOGAWA
3.5
RUIM

O melhor: uma ambientação que dá a "cara" do filme
O pior: gráficos fraquíssimos
Últimas palavras: "O dia em que o Capitão Jack Sparrow quase teve um jogo bom"

Jack Sparrow pode ser pirata, mas o jogo não pode, né?

✚ **LANZETTA:** A série de filmes está acabando. Se há somente um lado bom para isso é o de que, provavelmente, não teremos mais jogos dos piratas do Caribe. Os gráficos do jogo não são bons em nenhuma das plataformas, não chegam nem a ser medianos. Todas as texturas são completamente lavadas e de baixíssima resolução. Os modelos têm poucos polígonos e os inimigos são todos iguais. Os efeitos sonoros são genéricos e repetitivos, já que você não fará uma vasta gama de coisas. **Os controles são muito irritantes e repetitivos, sem contar que, no Wii, você vai ficar com dor no pulso de tanto balançar o controle, um claro sintoma de uma conversão apressada.** Sua principal arma é uma espada, mas você pode usar alguns itens especiais que achará pelas fases. Jogar bombas é prático e dar tiros de espingarda também, mas é fácil vencer o jogo inteiro só com sua espada. No final das contas nem os fãs

dos filmes vão gostar deste jogo.

✚ **R.ORTIZ:** Apesar de não achar que o game tenha sofrido tanto assim com a maldição dos jogos baseados em filmes, reconheço o ponto de vista do amigo Lanzetta no que toca aos gráficos, até as versões da nova geração foram tristes. Por outro lado, a produção fez um uso impecável das dublagens, até com diálogos exclusivos, e caprichou nas animações – **é hilário ver que a versão 3D de Jack Sparrow tem os mesmos trejeitos do cinema.** As lutas realmente poderiam ter tido melhor desenvolvimento, mas tem seu crédito: podemos utilizar elementos do cenário para acabar com os adversários, além de fazer combinações rápidas à moda do filme, principalmente em lutas contra grupos. No final das contas, não chega a ser a perdição total, mas nem as dezenas de extras destraváveis garantem um lugar na prateleira.

✚ **MINATOGAWA:** Houve uma evolução em relação a *Legend of Jack Sparrow*, da 7 Studios, pois *At World's End* não é escuro e tem um enredo melhor; mas continua sofrível, como os colegas apontaram. A responsável por todas as versões (menos a de DS, da Amaze) é a Eurocom, que já trabalhou em conversões de filmes como *Batman Begins*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *Robots*, além de outros da Disney, como *Atlantis*, *Hercules* e *Tarzan*. **O sistema de apertar botões na hora certa, emprestado do QTE de Shenmue, melhora a andamento da história, pois nos livra um pouco da jogabilidade ruim.** É muito similar aos games de *Narnia*, *Eragon* e *Lord of the Rings*. Porém, talvez teria sido melhor se tivesse feito igual *Ghost Rider* e se inspirado em *God of War*. Essa "engine" de lutinha de espada precisa melhorar.



PC/360/PS3/Wii/PS2

SPIDER-MAN 3

■ Produção: Activision ■ Desenvolvimento: Treyarch
■ Jogadores: 1 ■ Site: sm3thegame.com

AS NOTAS (de 0 a 10)

BRACHT
5.0
REGULAR

RAUGUST
7.0
BOM

FORTE
6.5
REGULAR

O melhor: se balançar por entre os prédios
O pior: os prédios pelos quais você se balança
Vai teia!: vai pra algum lugar que não seja no céu

Só para fãs de carteirinha

✚ **BRACHT:** Não adianta, *Spider-Man 3* é o tal "jogo de filme". E por isso traz consigo todas as virtudes e, principalmente, problemas dos jogos dessa categoria. O aranha se balança lindamente pelos prédios da cidade, com uma física que, se passa um tanto longe de ser perfeita, também não decepciona. **O problema são os prédios pelos quais ele passa. Parecem saídos de maquetes de ensino fundamental, ou de cenários de um filme antigo do Godzilla.** A Nova York retratada é fria e sem vida, sem luz, sem mais do que cinco ou seis tipos de pessoas. Tudo bem, não é um simulador, mas todo tipo de jogo deve prezar pela imersão, e a falta dessas coisas a prejudica muito. O que salva o jogo, na minha opinião, é o ritmo em que as missões se apresentam. Mesmo com a falta de variedade entre elas, é fácil se pegar querendo completar "só mais uma", já que elas duram o tempo certo para que

você não se canse. *Spider-Man 3*, pelo menos no PS2, é o tipo de jogo que dura o tempo certo e diverte pelo menos o mínimo esperado. Mas, sinceramente: você tem jogo muito melhor pra jogar, não tem?

✚ **RAUGUST:** Sem dúvida que as críticas feitas pelo colega Bracht não condizem, ao menos na parte técnica, com as versões para PC, PS3 e 360. Nelas, os gráficos são fantásticos com uma Nova York cheia de pedestres, além dos carros e prédios detalhados. Além de belo, *SM3* traz vários momentos memoráveis, como um em que Spidey tem que parar um trem lançando várias teias em sequência, que no game são representadas cada uma por um botão que devem ser pressionados no momento certo. **Longe de ser perfeito, porém mais longe ainda de ser ruim, o game traz problemas com a câmera além de algumas missões sem nexo.**

✚ **FORTE:** É...Esse parecia promissor, mas acabei me decepcionando por apostar demais. Não tem jeito, jogo baseado em filme dificilmente fica perfeito. Pelo que percebi, a Activision se concentrou em criar uma cidade viva para receber o novo sistema livre das missões do aracnídeo, mas esqueceu de dar um pouco mais de capricho em detalhes fundamentais, como a câmera. **A imersão, tão badalada pelos programadores do jogo (EGM Brasil 62) foi esquecida na versão do PS2.** Como disse o amigo Raugust, a versão de PC, 360 e PS3 são mais bonitas graficamente e com mais interatividade. Os gráficos possuem altos e baixos – as texturas e efeitos de luz e sombra nos prédios são impecáveis, mas o mesmo não pode ser dito dos carros, dos componentes do cenário e dos rostos irreconhecíveis de alguns personagens.



PC

RESIDENT EVIL 4

■ Produção: Capcom / Ubisoft ■ Desenvolvimento: Capcom
■ Jogadores: 1 ■ Site: www.capcom.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

ORLANDO

8.5

BOM

R.ORTIZ

7.5

BOM

FARAH

8.0

BOM

O melhor: ação de dar inveja a qualquer filme
O pior: controles esquisitos acabam com a jogabilidade
Forastero: "Te voy a hacer picadillo!"

Máta-lo usando lo patch!

✚ **ORLANDO:** Matar zumbis sempre foi uma opção divertida para passar o fim de semana. Com a série *Resident Evil*, esse "passatempo" tornou-se profissão, já que a série foi convertida para diversas plataformas e sagrou-se referência no gênero, antes dominado por poucos jogos, como *Alone in the Dark*. *Resident Evil 4* deixa de lado a fórmula dos primeiros, buscando um novo foco: a ação. Os quebra-cabeças e armadilhas são simples, mas divertidos. A matança de pseudo-zumbis (jogue, você entenderá), monstros gigantes e criaturas do submundo compõem 99% da mecânica de jogo, porém a maestria na execução faz com que cada pequeno trecho dos cenários seja divertido, nunca deixando o jogador entediado. A diversão se estende a passo que você descobre itens secretos, obtém bônus e jóias espalhadas pelo cenário e compra novas armas e upgrades para detonar os inimigos com facilidade. Jogar no teclado não é tão

bacana quanto no controle do GameCube ou PlayStation 2, mas dá conta do recado. Uma chance de provar um neo-clássico dos consoles em seu PC.

✚ **R.ORTIZ:** *RE4* é cinematográfico. Fazendo uso de ótimo (e longo) enredo, um ângulo de visão diferenciado e personagens e diálogos bem trabalhados, dá a sensação de estarmos fazendo parte de uma superprodução hollywoodiana. Mas, por outro lado, a série que costumava tratar de um "survival horror" abandonou muitos elementos assustadores para se tornar só um "survival". Diferente do meu irmão, o maior susto ficou no resultado da conversão – problemas de luz, texturas ruins, gráficos em geral inferiores a outras plataformas e a ausência de controle pelo mouse. **Um patch foi lançado para corrigir os problemas gráficos, mas não há inovações em relação às outras versões além da resolução mais alta.** Não é um

jogo ruim, mas, se tiver opção, dê preferência para o de console.

✚ **FARAH:** Desta vez (finalmente) eu tenho que concordar com os "Ortiz brothers". *Resident Evil 4* é o mesmo jogo da versão de consoles. Jogar no PC apenas as pobres almas que pararam na segunda versão do game (a última para PCs) por não conseguirem jogar em algum console. E é aí que entra o espírito caça níquel da Capcom. Jogos como *Onimusha 3: Demon Siege* e *Devil May Cry 3* entram na lista da "última leva de games da empresa que renderá uma grana extra". Você, como leitor sapiente que é, deve ter lido meu review para a versão de PS2 (EGM Brasil 46 – selo platina). Portanto, como já expliquei, **a título é o mesmo. Ou seja, surpreende, agrada e empolga. Só não merece outro dez por se mostrar um título produzido visando lucros.** Que cortem a cabeça de Mikami mais uma vez!



PC

SAM & MAX EPISÓDIO 6: BRIGHT SIDE OF THE MOON

■ Produção: Telltale Games / Game Tap ■ Desenvolvimento: Telltale Games
■ Jogadores: 1 ■ Site: telltalegames.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

HITSCHKY

8.5

BOM

RENATA

7.0

BOM

BUENO

8.5

BOM

O melhor: reencontrando amigos
O pior: os personagens de sempre
Corre boatos: que o próximo *Myst* será dividido em 18 episódios

Acabou o que era episódico

✚ **HITSCHKY:** Concordo, passear por apenas uma rua e os mesmos lugares cansou. O que pega agora é conquistar o lado brilhante da lua no final da primeira temporada de *Sam & Max*. Os policiais descobrem que Hugh Bliss, personagem carismático e bizarro mestre na ciência da Prismatologia, é o verdadeiro inimigo e tem aspirações de dominar o mundo usando a sua arte. Ele agora está na lua e vai hipnotizar muitos rostos conhecidos, como aqueles computadores enfezados do episódio anterior, o galo retardado que estreou um seriado no segundo capítulo e a cabeça de um dos mais respeitados presidentes dos Estados Unidos. Enquanto isso, Sybil agora é a rainha do Canadá e Bosco deu lugar a sua mãe na loja de inconveniências. E eis que as aventuras dos frilas acabam como começaram: humor fino, itens esquisitos, ratos mal-educados e críticas ferrenhas aos modos e costumes disfarçadas por

entre os diálogos sem nexos. **Vamos torcer para que a temporada seguinte não demore mais de uma década para ser feita e que outros adventures sigam o exemplo e voltem à cena.**

✚ **RENATA:** Não foi um "grand finale" como eu aguardava – até por que já estava meio de saco cheio –, mas vale ressaltar que voltar ao bizarro mundo de *Sam & Max* não foi, definitivamente, perda de tempo. Os diálogos continuam geniais (imaginem que desta vez até Justin Timberlake entrou na parada) e os cenários cheios de surpresas. Okay, okay, relembrar boa parte dos personagens, velhos companheiros de outros episódios, é divertido, mas a repetição cansa. **Talvez seja este o momento da Telltale repensar os próximos episódios para que os capítulos não se tornem, novamente, apenas "mais dos mesmos".** O enredo é impagável, não há dúvidas, mas outras

inovações precisam ser implementadas para que o seriado tenha uma longa vida saudável. E tenho dito!

✚ **BUENO:** Diferente dos dois aí, não cansei de andar pelas ruas e matei cinco pessoas só para poder ouvir direito os diálogos finais. O "lento" ritual de ressurreição está completo e é bem-sucedido. Sorte da Telltale e dos jogadores episódicos, que têm os diálogos ainda frescos na cabeça. **Fato: os adventures têm muito a ensinar, e a distribuição online, e por episódios, é viável.** Lição: os capítulos dependem de uma conexão mais forte entre si, pedem mais desafio e exigem mudanças bruscas. No balanço da temporada, faltou a surpresa (forte no episódio 5) e sobram momentos marcantes. Max e Sam ainda ditam as regras, mas a próxima temporada precisa cuidar para não cair no exagero da auto-caricatura.



Wii

MARIO STRIKERS CHARGED

■ Produção: Nintendo ■ Desenvolvimento: Next Level Games
■ Jogadores: 1-4 (online) ■ Site: www.nintendo.com

Uma bicuda com a ponta do Remote

✚ **FORTE:** A pelada virtual do bigodudo se tornou ainda mais divertida no Wii Remote. O grande barato de *Mario Strikers* desde a versão anterior é justamente a quebra de paradigmas de outros jogos da franquia. Em *Mario Strikers* tudo é politicamente incorreto, não há faltas e todos os jogadores são desleais, incluindo o próprio bigodudo.

Charged mudou pouco graficamente da versão do GameCube, e os sons seguem o padrão da série, com efeitos já conhecidos de outrora. A música melhorou bastante em relação à anterior e está mais agradável. A grande diferença ficou mesmo por conta dos controles. **A versão do Wii tem um modo especial de penalidades que em que o jogador assume o papel do goleiro com movimentos no wiimote.**

O modo online funciona bem e disponibiliza partidas divertidas contra gamers do mundo todo, sem queda alguma de framerate. É mais uma ótima opção multiplayer para o Wii, e com a vantagem de ser online.

✚ **MINATOGAWA:** Anos de experiência em *Winning Eleven* não ajudam muito em *Mario Strikers*. Mas para quem busca o milésimo gol, *Charged* é o lugar. Onde mais você marcaria um gol que vale seis? A jogabilidade é praticamente a mesma do primeiro, mas aqui é obrigatório usar os itens e habilidades para vencer. **Quem gostou dos games esportivos do Mario no GC talvez não se importe com a total falta de realismo, presente nas primeiras edições de Mario Kart e Tennis.** Além disso, há alguns outros problemas, como a falta de opção de câmera, poucos modos de jogo, som enjoativo e velocidade rápida demais, mesmo para um game pseudo-esportivo – no primeiro *Strikers*, era mais suave. Entretanto, a possibilidade de escolher personagens diferentes para o seu time é interessante, pois cada um tem sua própria característica.

✚ **TESTA:** Muita gente acreditava que essa “sequência” de *Mario Strikers* seria apenas o jogo do GameCube com novas maneiras de controlar, o que não é verdade. O padrão de jogo é o mesmo: futebol nos moldes do campeonato da rua, quatro contra quatro e sem faltas – uma continuação da tal quebra de paradigma que o Forte citou –, mas com um capricho muito maior por parte da Next Level Games, que conseguiu adaptar muito bem os mesmos comandos do jogo anterior, no Wii Remote. **As opções de arenas são muitas (há 17 no total, dez delas novinhas em folha) e um modo de jogo importante foi adicionado, o modo online.** Há duas maneiras para se conectar, utilizando os Friend Codes dos amigos na sua lista, ou jogar uma partida aleatória, contra qualquer pessoa conectada do planeta – e olha que já são muitas.

AS NOTAS
(de 0 a 10)

FORTE

8.0

BOM

MINATOGAWA

6.0

REGULAR

TESTA

8.0

BOM

O Melhor: finalmente um jogo online de respeito no Wii
O Pior: só faltou um apelo mais inovador em relação a seu predecessor
WaYoshi: demorou para a Nintendo criá-lo



Wii

MARIO PARTY 8

■ Produção: Nintendo ■ Desenvolvimento: Hudson Soft
■ Jogadores: 1-4 ■ Site: www.nintendo.com

A oitava festa de Mario sem bolo

✚ **BRACHT:** A aguardada oitava versão da festa do bigodudo chegou... e agradou, pelo menos em partes. Apesar de não ser uma obra-prima como foram as primeiras versões (a impressão que se tem é que a Hudson já cansou de fazer esse jogo nos últimos nove anos), o simples fato de usar o sensor de movimento do Wii Remote nos minigames já é um grande sopro de vida na franquia.

Mario Party não deveria ser um jogo que você tivesse que ser estimulado a continuar jogando, mas sim um jogo que você não conseguisse largar. E o potencial para isso existiu, só não foi aproveitado. *MP8* com certeza foi desenvolvido por um time secundário da Hudson, com pouca supervisão por parte da Nintendo. Dá pra ver pela falta de polimento e genialidade, que vimos em jogos como *WarioWare: Smooth Moves*, por exemplo. Se você tem amigos e Wii Remotes extras, e gosta do estilo de jogo, é compra certa. Mas sozinho, dura muito pouco.

✚ **VIEIRA:** “Falta de polimento e genialidade”? Acho que o amigo Bracht chegou atrasado na festa, ou então o DK roubou as moedas dele no caminho da balada – estas foram as únicas formas que encontrei para explicar tal afirmação. Ao contrário do que foi dito na análise anterior, **se o jogo foi produzido por uma equipe secundária com pouca supervisão, esta merece parabéns:** a adição dos Candy Power Ups, por exemplo, contribui ainda mais para aumentar o desafio do jogo (maldita hora em que os adversários usam o doce que permite andar até trinta casas). Além disso, as novas brincadeiras ficaram bem legais com o Wii Remote – gostei de usar o controle para lançar refrigerante para o alto ou remar um barco. Porém, se você não tem parceiros de jogatina fique com o conselho dado.

✚ **TESTA:** O jogo que reúne toda a turma do Mario (ou pelo menos grande parte dela) sempre foi motivo para reunir a família no fim de semana, desde a primeira versão, lançada para Nintendo 64 em dezembro de 1998, no Japão. **O time de produção foi supervisionado de perto por Shigeru Miyamoto e com o mestre Koji Kondo para garantir a qualidade musical da obra.** O sucesso da franquia continua até hoje, e passou do Nintendo 64 para o GameCube, depois para o Game Boy Advance (!?!), e agora para Wii – o e-Reader não conta. A tão esperada versão de Wii traz mais 100 minigames para a lista que já passa do 450, divididos em tabuleiros com características únicas.

AS NOTAS
(de 0 a 10)

BRACHT

7.0

BOM

VIEIRA

8.5

BOM

TESTA

8.0

BOM

O Melhor: divertido com a galera
O Pior: chato sem a galera
Nintendo: dê um descanso para a Hudson e faça o 9 em casa, por favor



Wii

BIG BRAIN ACADEMY: Wii DEGREE

■ Produção: Nintendo ■ Desenvolvimento: Nintendo
■ Jogadores: 1-8 ■ Site: www.nintendo.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

VIEIRA

8.0

BOM

TESTA

8.0

BOM

ZERBINATTI

8.0

BOM

O melhor: sempre desafiante, mas...
O pior: ...os desafios são repetitivos
Rotina: encaixe Big Brain Academy na sua

Treine, cabeção

✦ **VIEIRA:** No universo estudantil, podemos encontrar dois tipos de alunos: os que acreditam que assistir Malhação vai acrescentar algo útil para a vida acadêmica e aqueles que procuram outras formas de enriquecer o intelecto. Para os enquadrados neste perfil, eis aqui mais um título que tem muitos atrativos para deixar o seu cérebro "bombado". Agora, aos do primeiro... desejo sorte na caminhada. A premissa de *Big Brain Academy* é muito simples: **testar variados pontos do cérebro através de minigames extremamente divertidos e viciantes.** Até os que nunca tiveram contato com a primeira investida da franquia no DS (*Brain Age*) – como é o meu caso – não se sentirão perdidos, uma vez que a idéia aqui é treinar muito para ficar mais inteligente do que o seu irmão, amigo, cachorro, papagaio ou periquito. Mas não é só isso que o jogo pode

lhe oferecer: há também um agradável modo multiplayer no qual até oito pessoas podem disputar para ver quem conclui todos os desafios propostos no menor tempo possível.

✦ **TESTA:** Na verdade, *Brain Age* foi o primeiro "jogo inteligente" lançado no ocidente para o portátil da Big N, lá no Japão já existem muito mais. Depois veio o *Big Brain Academy*, que agora foi lançado para o Wii. A estrutura do jogo é simples. **Você pode jogar sozinho para marcar seus recordes individuais ou jogar com até sete amigos para jogar com dois Wii Remotes.** Cada conjunto de provas exercita uma parte da sua massa cinzenta e são separados em cálculos, identificação de objetos, memória e análise de formas. Tudo é feito com Wii Remote, basta apontar e apertar A. Mais um

jogo viciante, que merece uma jogatina diária e, de quebra, exercitar o cérebro.

✦ **ZERBINATTI:** Reuniões podem ser chatas, mas foi em uma delas que surgiu a idéia de *Brain Age*. A Nintendo queria algo inovador para o seu portátil, quando um executivo sugeriu um jogo baseado em um livro que instrua os leitores a treinar seus cérebros através de exercícios diários. O presidente Satoru Iwata gostou da idéia e *Brain Age*, quando lançado, imediatamente fez sucesso. *Big Brain Academy* mantém os mesmos elementos do jogo que o originou, mas com uma fórmula simplificada e com um visual mais colorido e animado, sendo mais divertido com os Miis na tela. É a desculpa perfeita para jogar em vez de estudar, pois em *Big Brain Academy* você está jogando e estudando.

*Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!*

Qualidade
12 anos no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original a escolha)



Escolha como pagar:

3X R\$ 518,00
6X R\$ 278,00
12X R\$ 153,00

24X R\$ 94,00

ou apenas:
R\$ 1.390,00

à vista. *

PSP
(Downgrade 3.03 ou 1.50)



Escolha como pagar:

3X R\$ 324,00
6X R\$ 174,00
12X R\$ 96,00

24X R\$ 59,00

ou apenas:
R\$ 850,00

à vista. *

PLAYSTATION 3
(HD atualizável de 60Gb)



Escolha como pagar:

3X R\$ 914,00
6X R\$ 483,00
12X R\$ 269,00

24X R\$ 165,00

ou apenas:
R\$ 2.490,00

à vista. *

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games

Para conhecer nossas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

Visite uma de nossas lojas

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitória, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. Desconto de 5% válido para pagamento à vista.
Os pagamentos em vendas a financiamento deverão ser feitos com cheque. Aceitamos cartão de crédito.
Os produtos anunciados serão válidos durante 1 mês de lançamento ou enquanto durarem os estoques. Para financiamento consulte a aprovação.



■ Entre a lista de mais de 300 carros, temos banheiras velhas como esta acima



Xbox 360

FORZA MOTORSPORT 2

■ Produção: Microsoft Game Studios ■ Desenvolvimento: Turn 10 ■ Jogadores: 1-8 (online) ■ Site: forzamotorsport.net

AS NOTAS
(de 0 a 10)

DOUGLAS
9.0
EXCELENTE

TESTA
9.5
EXCELENTE

FABIO
9.5
EXCELENTE

O melhor diversão na medida para todos os tipos de jogadores? Os jogadores tiraram o circuito de rua do Rio de Janeiro da versão final. O conteúdo extra baixável está por vir, mas a que preço?

Uma homenagem ao automobilismo

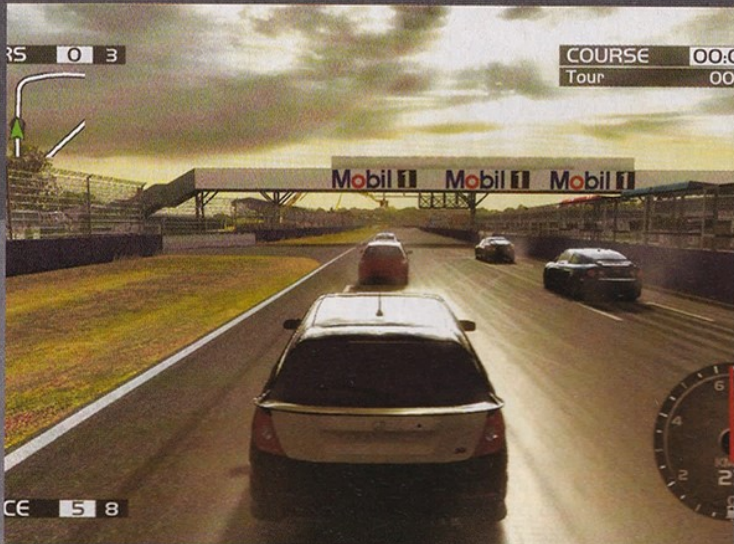
↑ **DOUGLAS:** *Forza* era cotado como um dos maiores lançamentos do 360 esse ano, até porque é o primeiro simulador da nova geração. Como um grande fã de *Gran Turismo*, fui correndo para a frente da TV conferir se minha querida série havia sido superada. E sim, esse review estará cheio de comparações. O detalhamento dos carros é o que chama a atenção logo de cara. *GTHD* toma pau, sem dó. Procure o famoso Calsonic Skyline que você está acostumado a ver há tantos anos e veja como ele tem muitos mais detalhes do que parecia. O jogo não tem um número enorme de pistas, embora tenha o velho truque de usar várias partes da pista como circuitos menores. O problema deles é que são muito sem graça. A pista de testes é enfadonha, e nem Tsukuba ou Laguna Seca, que aparecem em *GT*, parecem tão legais de se olhar. É tudo meio sem vida, certinho demais. Mas o que interessa mesmo é a corrida, e nisso, amigo, *Forza 2* realmente fica um degrau acima da série da Sony. Em primeiro lugar, ele realmente te incentiva a não enconstrar nos carros alheios ou tomar atalhos malandros. Não só porque te dá uma

penalização parecida com a de *PGR* mas, sabe-se lá porque, você simplesmente não quer encostar-se a alguém. Os adversários são brilhantes! Fiquei viciado em *Forza* por causa deles. *As corridas são emocionantes, com os melhores adversários te fechando, mudando a linha de corrida deles para não te dar oportunidade de pegar vácuo, e até mesmo te dando uma zebra para sair da pista.* É bem difícil controlar os carros, e todos reagem de jeitos diferentes.

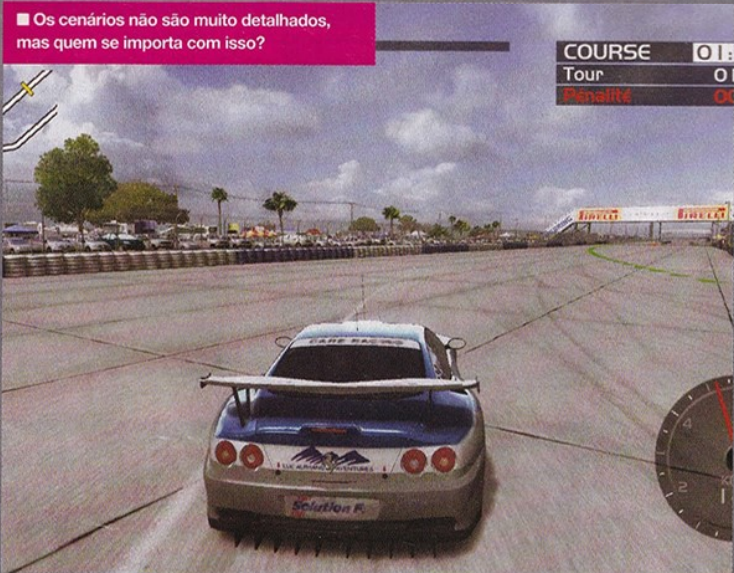
Forza me fez perceber que, no dia em que eu for podre de rico, comprarei uma Ferrari e não uma Lamborghini, pois a primeira é muito mais gostosa de dirigir. O aspecto online também é muito bom, e o destaque fica para a Auction House, onde você pode personalizar um carro e colocar à venda na Xbox Live. E o melhor: quem compra não pode modificar o carro depois. Falando nisso, a personalização poderia ser um pouco mais simples e deveria ter mais modelos prontos. Adorei o jogo, ele merece a dedicação dos amantes do gênero. Mas fica claro que ainda pode ser melhorada muita coisa, e que é melhor já começarem a fazer um terceiro jogo, pois se *GT5* copiar

o estilo de corrida de *Forza* (assim como esse copiou todo o resto de *GT* e melhorou), a briga pelo pódio dos simuladores será bem mais difícil.

↑ **TESTA:** Eu passei minha vida inteira querendo ver os carros de corrida quebrarem na pista, amassarem e acabarem com a roda torta em um canto da caixa de brita e nunca pude ver isso de maneira convincente. Pelo menos até o surgimento de *Forza 2*. O engraçado é que agora o desafio é realmente domar o carro sem destruí-lo. Essa inversão de valores é apenas um pouco do que *Forza* provocará em você. A quantidade de circuitos é razoável e a variedade das provas obriga você a ter diferentes tipos de veículos na sua garagem, leves, pesados, com tração dianteira, traseira, americanos, japoneses e por aí vai. Um desafio perfeito, no modo online ou offline, com oponentes dotados de uma inteligência artificial impressionante. Conectado, ou não, quando a corrida acaba, você pode escolher entre assistir o replay – magnífico, diga-se de passagem –, e aproveitar também para selecionar o modo para fotografar seu carro nos mais variados ângulos em



■ Os cenários não são muito detalhados, mas quem se importa com isso?



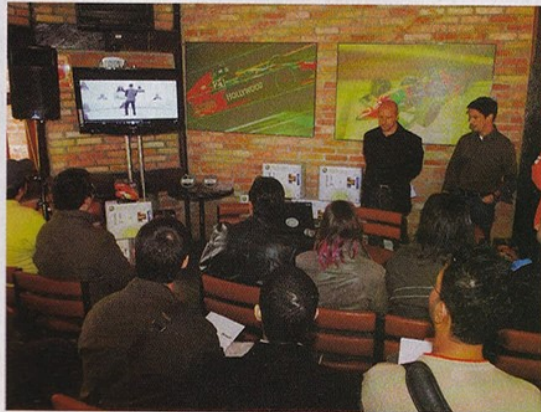
partes diferentes da pista, algo que não é novidade (mas que foi aplicada da melhor maneira possível), ou visualizar o sistema de dados do veículo e a telemetria, a mais detalhada que eu já vi – **dá até para saber qual a temperatura das três camadas diferentes do pneu dianteiro na curva mais fechada da Laguna Seca.** Sem dúvida, é muita informação para algumas pessoas, mas que se transformam em motivo de felicidade para aficionados como eu. Não concordo com Douglas e não acho justo falar que *Forza* melhorou *Gran Turismo*, são diferentes, mas o fato é que essa é a melhor época de todos os tempos para os simuladores de corrida.

➔ **FABIO** Com o poder adicional do 360, o aspecto que mais se beneficiou em *Forza 2* foi o modelo de física. O primeiro jogo, por exemplo, simulava a temperatura dos pneus. Agora, também leva em conta o composto dos pneus.

A modelagem de danos é muito mais complexa. Os cálculos de física são atualizados 360 vezes por segundo. Deixa muito pra trás a física do original e de concorrentes como *GT4*, *Enthusia* e *TOCA Race Driver 3*, se equiparando a jogos ultracomplexos como *GP4* e *GTR2*.

A inteligência artificial dos adversários é avançada, muito superior à de *GT4*, no qual os carros basicamente seguem trilhos. Aqui, eles têm até mesmo personalidades variadas, uns mais agressivos, outros mais prudentes. Os gráficos rodam a 60 quadros por segundo, mas tal taxa de atualização comprometeu outras áreas visuais. O nível de detalhes e emprego de efeitos não são tão bem-sucedidos quanto em *PGR3* ou *DiRT*, e não há visão de dentro do veículo – mas seria um trabalho modelar painéis para 310 carros. E por falar em carros, a variedade é

Lançamento brasileiro



Forza Motorsport 2 foi lançado no Brasil no dia 29 de maio, simultaneamente à data de estreia nos EUA. O jogo pode ser encontrado em mais de 500 pontos de venda e também em lojas online a R\$ 159. Para divulgar a novidade, a Microsoft Brasil realizou coletiva de imprensa no dia 24 de maio no Kartódromo Internacional da Granja Viana, em Cotia / SP. Participaram do evento Milton Beck, diretor da divisão de jogos e entretenimento da Microsoft Brasil, Guilherme Camargo, gerente de marketing da empresa para Xbox 360, e também Duda Pamplona, piloto de stock car, que explicou o realismo do jogo do ponto de vista de um piloto profissional. Após a coletiva, rolaram corrida



virtuais (em *Forza 2*) e reais (nos karts do circuito). Arriscando um início tardio no ramo do automobilismo, descobrimos que é melhor permanecermos no jornalismo mesmo.

grande, mas ainda não dá pra bater os mais de 750 de *GT4*. O conjunto de pistas é menor que o original: não há mais traçados ponto-a-ponto e perderam-se também algumas pistas, como Rio de Janeiro e Alpine Ring. Tudo bem que agora temos Sebring e Mugello, mas são apenas 12 ambientes, configurados e reconfigurados para totalizar 47 traçados (incluindo versões Reverse) – no primeiro eram 16 ambientes e mais de 70 variações (entre caminhos diferentes e versões Reverse, Drift e Drag). A integração do jogo com a Live é muito forte, talvez forte até demais, a ponto de ser dependente da rede para seus aspectos mais legais: leitões de carros (como os de item em *Final Fantasy XI* e *World of Warcraft*), torneios oficiais, *Forza TV* (como a do *PGR3*)... E tudo é integrado com o site oficial, assim como em *Halo 2* e *3*, para você consultar tempos, calendário de competições, ver fotos e acompanhar negociações a partir de qualquer computador. Portanto,

caso não tenha acesso à rede Xbox Live, desconte 1,5 ponto da nota que dei.





Xbox 360

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

■ Produção: Electronic Arts ■ Desenvolvimento: EA Los Angeles
■ Jogadores: 1-4 (online) ■ Site: www.ea.com/cncx360/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

OTÁVIO

7.5

BOM

RAUGUST

8.5

BOM

BUENO

7.0

BOM

O melhor: estratégia refinada

O pior: controle insuficiente

Pense bem: mas no PC é bem melhor

Tocando fogo no pardieiro tiberiano

✚ **OTÁVIO:** No ano passado, a EA LA contornou as limitações de interface nos consoles ao adaptar o RTS de PC *LotR: Battle for Middle-Earth* para o 360, com considerável sucesso, abrindo caminho para a adaptação do já clássico *C&C 3*. Assim, volta o mesmo esquema que condensa os comandos de teclado e mouse no controle, que é bem pensado, mas nunca intuitivo ou preciso o bastante. Na verdade, isso não seria tão evidente se houvesse uma melhor adaptação de outros aspectos. **O tamanho dos textos e unidades, por exemplo, ainda são para quem joga com o rosto colado no monitor.** E a IA é implacável, impondo um ritmo frenético que não leva em consideração a menor agilidade do controle em relação ao mouse. Mas nem tudo está perdido. Quem conseguir contornar a dificuldade estará diante de um story mode de primeira linha, repleto de missões e seqüências em FMV com atores de Hollywood. E ainda há um

abrangente modo multiplayer (que inclui um modo cooperativo), que se apresenta muito mais justo e compensador, afinal, você estará jogando contra adversários que enfrentam os mesmos problemas.

✚ **RAUGUST:** Não encontrei maiores dificuldades com os controles como aconteceu com o Otávio. Aliás, pra mim, tudo funciona bem e não atrapalha em nada o desempenho nas partidas. Por outro lado, concordo plenamente com ele quando diz que os textos são pequenos e difíceis de ver, em especial para quem tem TV pequena. Infelizmente *C&C 3* não é um game para as massas, pois as batalhas são frenéticas e quase não se tem tempo para decidir o que fazer. **Um dos maiores destaques é mesmo os modos multiplayer, pois são variados e com opção para modos cooperativos** que sem dúvida alguma, ficam ainda melhores com o suporte da Xbox Live, que permite inclu-

sive que você faça "aquele" gesto ao seu adversário após uma vitória, já que oferece total suporte a Live Vision Cam.

✚ **BUENO:** Não existe estratégia sem teclado e mouse, amigos. Por mais que a navegação pelos cenários seja ágil, nas batalhas mais urgentes até mesmo Mike Verdu rotaciona a câmera em vez de usar o zoom, e dispara o Ion Cannon em vez de selecionar um engenheiro. E saiba que não faltam batalhas urgentes nessa nova etapa Tiberium de nossas vidas. **Se os "consolers" ignorarem as deficiências de controle, estarão dentro do RTS que deu dois passos à frente nas experiências anteriores da EA nos quesitos ação, interface, história e multiplayer – pelo menos no PC.** No 360 continuam as três campanhas envolventes (GDI, Nod, Scrin), o acabamento caprichado e a estratégia acessível às massas (ao contrário de *Supreme Commander*).



Xbox 360

TENCHU Z

■ Produção: Microsoft ■ Desenvolvimento: From Software
■ Jogadores: 1-4 ■ Site: www.fromsoftware.jp

AS NOTAS
(de 0 a 10)

FORTE

6.0

REGULAR

HITZSCHKY

7.5

BOM

DOUGLAS

4.0

RUIM

O melhor: é jogo de ninja

O pior: mais um para mostrar que a série não evoluiu mesmo

Próximo nome: Tenchu GT

Na sombra do ninja...gaiden

✚ **FORTE:** Sou fã de *Tenchu* e fiquei feliz com o retorno da série na nova geração. Para minha frustração, o jogo não correspondeu às minhas expectativas. Todos os pontos negativos e positivos dos jogos anteriores continuam lá. Parece que a From Software parou no tempo e não explorou a capacidade de processamento do Xbox 360. A sensação que tive foi a mesma de quando joguei *Tenchu 3* para PS2. Apenas gráficos atualizados e nada mais. O visual do jogo é bonito, mas segue o padrão plastificado de alguns outros games de 360. **Falta capricho em detalhes simples, como o efeito da água em câmera lenta.** Até o reflexo exagerado nos pisos de madeira colaboram em deixar o visual artificial demais. O modo de edição do personagem é válido, mas eu ainda preferia controlar um personagem único e mais caprichado, já que nem são tantas as opções de personalização. O restante do jogo é o mesmo – se esconda, mate seus

adversários pelas costas e veja uma quantidade absurda de sangue jorrando.

✚ **HITZSCHKY:** Ao contrário do Forte, jamais havia me aventurado pelo universo oriental de *Tenchu*, e a impressão que tive foi muito boa. De fato, ele tem razão quando diz que os gráficos são apenas medianos, mas o jogo tem pontos positivos. À primeira vista, o controle de câmera totalmente manual pode ser um estorvo, mas você vai perceber que ele funciona para que nós mesmos possamos ajustar o melhor ângulo antes de degolar os inimigos. Claro que o mais inteligente a fazer é matar na surdina, e se os adversários notarem a sua presença, aí sim a câmera é um problema grave. **O protagonista é um tanto travado e não parece ter a destreza típica de um samurai, mas ainda assim achei as missões bem divertidas.** Para tornar a ação mais dinâmica, é possível comprar itens e novas habilidades.

✚ **DOUGLAS:** Se esse "Z" do nome quiser dizer que é o final da série, eu não vou reclamar. Nos bons tempos do PSone, *Tenchu* era um bom jogo furtivo, antes mesmo do primeiro *Metal Gear*. Hoje eu jogo *Tenchu Z* e vejo que a franquia só piorou. **A inteligência artificial do primeiro jogo que, veja só, saiu em 1996, era bem mais esperta que a desse Z.** O game até tenta copiar algumas outras fórmulas de sucesso, como algumas partes meio *Ninja Gaiden* (não com a mesma qualidade, claro) e litros e mais litros de sangue saindo do inimigo como em *Kill Bill*. Seu personagem criado é bem sem graça, e poderiam te colocar controlando Rikimaru, astro da série – que aparece no jogo – e elaborar uma história melhor. Ah, e o Forte pegou muito leve quando falou dos efeitos da água. Só dê uma olhada se for o maior fã da saga dos ninjas.



■ Parece um Guilty Gear com "barrinha" de RPG



PlayStation 2

ODIN SPHERE

■ Produção: Atlus ■ Desenvolvimento: Vanillaware ■ Jogadores: 1 ■ Site: www.atlus.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

GILSOMAR

8.5
BOM

DOUGLAS

7.0
BOM

ALEXEI

8.5
BOM

O melhor: a prova de que bons RPGs são mais que *Final Fantasy*

O pior: a linearidade
Deus: salve os sprites para que nunca morram

Deuses nórdicos, sprites e mais um primor no PS2

✦ **GILSOMAR:** Diferente, bonito, cativante e instigante, isso define bem *Odin Sphere*. Pensei que nunca mais veria tantos elementos interessantes. A riqueza dos belos sprites 2D e cenários belíssimos associados aos pequenos detalhes, são um espetáculo à parte. Além da beleza, o enredo também agrada na forma como acontece. Você terá cinco personagens distintos e suas respectivas motivações na guerra envolvendo poderosas nações do mundo de Erion. **Cada herói é protagonista de sua história particular contida em um livro no qual uma criança lê e faz o jogo acontecer.** A trama se estende ao longo de seis capítulos, subdivididos em diferentes atos que podem levar horas (devido à criação de itens, mas isso dependerá de sua dedicação). Apesar de os personagens usarem os mesmos conceitos básicos de jogabilidade (um botão de ataque, um de pulo...), é a funcionalidade das batalhas em scroll lateral numa área circular – sim, o mapa de uma área de batalha é um “círculo”, que lhe permite atacar de ambos os lados. Apesar do exagero no manuseio do inventário, suas habilidades em combate serão testadas em tempo real e submetidas a eventos, uso de

magias ou criação de itens. A coisa desanima um pouco com alguns slowdowns e loads constantes, mas no geral, a parte técnica é bem equilibrada. Ah sim, a trilha sonora é um espetáculo junto à dublagem sensacional. Que bom que a Atlus trouxe esse presente aos donos de PS2.

✦ **DOUGLAS:** Que é bonito, isso ninguém pode negar. Tem um quê dos jogos da Nippon Ichi, só que com sprites muito maiores e bem definidos. Mas sei lá, *Odin Sphere* é diferente demais. É difícil descrever... ah, sim, eu chamaria de um “RPG Arcade”. Definição mais bizarra possível, porém verdadeira. Não há muito comprometimento, não há muita variedade. Depois de um tempo, o jogo fica meio sem graça. Isso porque o jogo fica na mesma coisa o tempo inteiro. **Todas as áreas circulares e tal, com inimigos que mais mudam de aparência do que de tipo de ataque, cansam lá pela quinta hora de jogo.** E esse sistema de ficar criando itens, que o Gil adorou, é uma boa tentativa de dar profundidade ao game. É, tentativa, pois a mesmice ainda toma conta. Não entenda errado: *Odin*

Sphere é um jogo bem legal, com uma boa dublagem (dá para escolher vozes em inglês ou japonês) e uma história interessante, além de uma trilha claramente inspirada em *FFXII* – o que é uma coisa boa. Contudo, acho que os jogadores de RPG querem algo a mais em seus jogos. *Odin Sphere* é competente, mas não excelente.

✦ **ALEXEI:** O primeiro jogo que vem à mente ao agradecer essa obra extraordinária da Vanillaware é *Valkyrie Profile*, não apenas pela temática com elementos inspirados na fascinante mitologia nórdica, mas também pela perspectiva bidimensional. A diferença é que aqui o combate é totalmente voltado para a ação. Bem como o Gil apontou, o visual é absolutamente inefável, digno de contemplação de cada particularidade dos cenários e dos personagens – **é possível ver até a respiração dos belíssimos sprites dos aventureiros e inimigos. Uma verdadeira pintura.** Aposto que nos anos vindouros *Odin Sphere* será recordado como um RPG cult, já que atualmente ele pode ter o brilho ofuscado por outros títulos de maior fama da nova geração.



■ Não se engane pelos gráficos. Bons RPGs são aqueles que têm histórias marcantes



PlayStation 2

DAWN OF MANA

■ Produção: Square Enix ■ Desenvolvimento: Square Enix ■ Jogadores: 1 ■ Site: www.square-enix.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

PELIZZARI

3.5

RUIM

GILSOMAR

4.0

RUIM

ALEXEI

6.0

REGULAR

O melhor: parte técnica é feita com competência
O pior: câmera, radar, mapa, jogabilidade, evolução, etc...
Dúvida: como isso faz parte da série Mana?

E assim o mana começa a cair...

✚ **PELIZZARI:** *Dawn of Mana* deveria ser chamado "Fall of Mana" (A Queda de Mana). Sem dúvida o pior título da série, que já foi vista como mãe dos RPGs de ação. Desta vez, o jogo possui menos elementos de RPG e é mais focado a uma aventura para um só jogador. A história é dividida em capítulos e o protagonista Keldy deve trilhar seu caminho por cenários gigantescos e mal sinalizados. **É muito comum ficar perdido sem saber para onde ir, pois o radar, setas de indicação e câmera mais atrapalham do que ajudam.** Confusão e reaparecimento dos monstros após um certo tempo é a fórmula certa para o tédio, mesmo com um sistema de batalhas ligeiramente interessante. *Dawn of Mana* usa o sistema de física presente em *Half-Life 2* como raiz para suas batalhas. Você deve usar um tipo de cipó para prender objetos ou inimigos e arremessá-los em cima de monstros para que eles fiquem tontos e susceptíveis aos seus ataques. Atingindo-os dessa maneira, você coleciona moedas que aumentam seu HP, MP e aumenta seus poderes. Confesso que é a princípio, é bem divertido poder arremessar vários objetos do cenário na cara

dos inimigos, mas o problema é que o jogo não vai além disso. Cadê a sensação de evolução do jogo? Foi para o ralo junto com todo o resto.

✚ **GILSOMAR:** Depois de jogar a versão japonesa e acumular muitas horas na versão americana, *Dawn of Mana* pareceu menos interessante. Não estranhe a sensação de estar jogando *Kingdom Hearts* com uma física realista, também senti isso. **Nem a ligeira impressão de que quanto mais avançar, será como começar tudo de novo pela falta do não acúmulo de experiência e ganho de nível contínuo, ou mesmo da não aquisição de novos equipamentos e acessórios que evidenciem seu progresso.** Se o curso natural de séries de RPG é adequar-se com novas propostas e tecnologias, a Square Enix deve ter tentado isso aqui, embora pareça um campo de testes para união de física realista com RPGs de ação – coisa que deverá aparecer em um futuro *Final Fantasy*. Pois da série mesmo, só elementos básicos, forte apelo visual com criaturas fofas e ambientes coloridos.

✚ **ALEXEI:** Produzido e dirigido por Koichi Ishii, o RPG de ação da Square Enix para PS2 é, na teoria, o jogo principal do projeto *The World of Mana* ao lado dos episódios de celular, *Friends* e *Mana Mobile*, e DS, *Children* e *Heroes*. *Dawn of Mana* determina a incursão 3D da série, mantendo inimigos característicos como os rabites e os mushbooms, que ganharam suas versões poligonais. **A variada trilha sonora presta tributo a capítulos passados com releituras de faixas antigas e é engrandecida pela música da tela título.** Ela é assinada pelo célebre Ryuichi Sakamoto que, entre tantas coisas, foi o tecladista da influente banda electropop Yellow Magic Orchestra e ainda compôs o tema da cerimônia de abertura das Olimpíadas de Barcelona de 1992. Apesar de tudo, como observou o Pelizzari, a ideia de reiniciar os poderes a cada capítulo é repulsiva e compromete a experiência. Sem evolução, sem graça, sem sentido. Além disso, o design dos cenários é pouco inspirado e ajuda a agravar o desgosto. Infelizmente, não foi dessa vez que a franquia Mana recebeu uma adaptação tridimensional incontestável.



PSP

DRIVER '76

■ Produção: Atari ■ Desenvolvimento: Sumo Digital
■ Jogadores: 1 ■ Site: www.atari.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

RAUGUST
6.0
REGULAR

FORTE
5.0
REGULAR

DOUGLAS
5.0
REGULAR

O melhor: explodir carros ao som dos anos 70

O pior: pensar em explodir o PSP pelo disco analógico

Pior que Driver: só mesmo True Crime

Um pecado que fizeram com a década de 70

✚ **RAUGUST:** Se existe uma série com altos e baixos, essa série é *Driver*. Aliás desde o medonho e ousado *Driv3r* que os produtores tentam tirar sua franquia do limbo, já que o maior erro que cometeram foi tentar fazer frente à série *GTA*, desfofando a proposta que os games tinham até então. Dois anos antes dos eventos de *Parallel Lines*, *Driver '76* narra as aventuras de Ray e seu parceiro Slink pela Nova York dos anos 70. O enredo é bacana, contado através de histórias em quadrinhos que parecem envelhecidas e dão um charme especial ao game. Infelizmente, apesar do controle preciso dos diversos tipos de veículos encontrados na aventura, a jogabilidade acaba prejudicada pelas missões repetitivas e pouco inspiradoras, que limitam-se quase sempre à fazer entregas, roubar carros ou prestar serviços de Táxi, nada além disso. **Um game apenas razoável que só vem**

provar que quanto mais a série se diferenciar de GTA, mais bem a si própria estará fazendo.

✚ **FORTE:** Quando fiquei sabendo que *Driver '76* foi desenvolvido pela Sumo Digital (*Outrun 2006* e *Virtua Tennis 3*), me empolguei em conhecer o jogo. É uma pena que tal empolgação tenha durado tão pouco. Diferente do Raugust, o problema aqui é justamente continuar sendo perseguido pela sombra de *GTA*. E eu não entendo o porquê a Ubisoft continua insistindo em colocar missões a pé em *Driver* se estas só atrapalham a experiência do jogo. **Pior que jogar Driver sem o carro, é ter de cumprir missões a pé e sem botão de corrida ou pulo.** O som, como não podia deixar de ser, tem hits dos anos 70, o que pode não ser considerado um atrativo para os que não curtem as batidas do funk. É...não tem jeito. *GTA* é *GTA*, e *Driver*,

bem, este deveria voltar a ser *Driver*.

✚ **DOUGLAS:** O primeiro *Driver* era excelente, o segundo era ótimo, o terceiro um lixo e *Parallel Lines*, meia-boca. Então pegam o mesmo *Parallel Lines* e jogam no PSP, com gráficos do primeiro *Driver*. Só que isso não quer dizer que mudou algo, pois o jogo é essencialmente o mesmo. Os lendários bugs da série parecem parte integrante do jogo (e *PL* tinha muitos), e os criadores nem se deram ao trabalho de corrigir pelo menos alguns que vinham da versão para PS2. O famoso personagem Tanner, a estrela de sempre, não existe aqui, porém controlar o novo protagonista fora do carro não é muito diferente da tranqueira que Tanner era. **Se não fosse a obrigação estúpida de controlar o carro com o analógico cretino do PSP, daria para jogar Driver '76 na fila de espera do dentista sem problemas.** Pena.

A melhor loja de Games

descontos SUPER ESPECIAIS
para compras em atacado

A Ps3 Games traz pra você lançamentos e as melhores marcas mundiais de vídeo games, jogos originais, e acessórios para games em geral. Oferece ótimos preços, bom atendimento, ambiente climatizado e personalizado.

A Ps3 é garantia de economia e qualidade. Especializada em vendas por atacado. Aproveite e faça suas compras com tranquilidade e segurança na melhor loja de games.

atendimento@ps3games.com.br - www.ps3games.com.br
fone/ fax: 0xx 11 4062-1992 ou 0xx 21 4062-1992





DS

ETRIAN ODYSSEY

■ Produção: Atlus ■ Desenvolvimento: Atlus
 ■ Jogadores: 1 ■ Site: www.atlus.com

AS NOTAS
 (de 0 a 10)

VIEIRA
8.5
 BOM

HENRIQUE
6.0
 REGULAR

PRANDONI
7.0
 BOM

O melhor: é o típico "Dungeon Crawler" chiclete: grudento e viciante

O pior: dificuldade desbalanceada

Essa é a Atus: colocando os RPGs no topo da qualidade

Uma odisséia com estilo

✦ **VIEIRA:** Quando *Etrian Odyssey* foi anunciado, era um dos poucos da redação que botava fé no que estava por vir – para quem cresceu jogando a série *Lufia* após as aulas, *EO* parecia um título interessante. E, de fato, é.

De cara, fui surpreendido pela idéia de formação dos grupos. Aqui, **não é necessário encontrar personagens que estejam dispostos a encarar vários desafios mundo afora e blá-blá-blá;** é possível criar vários aventureiros e utilizá-los da maneira que bem entender na equipe. Quer formar uma trupe só de Medics ou Alchemists? Sem problemas.

Além disso, a evolução das técnicas me lembrou bastante um MMOG, pois eu decidi quais habilidades o personagem aprenderia, tornando ainda mais divertida a busca por tesouros no Labirinto de Etria. As coisas melhoram ainda mais graças ao mapa das dungeons que pode ser desenhado com detalhes na tela de

toque, evitando voltas no mesmo lugar e mostrando a localização exata de tudo o que foi encontrado durante as andanças. Existem também alguns extras, como a *Monstrous Codex*...

✦ **HENRIQUE:** ...um "inutilitário" que permite visualizar a ficha de cada monstro enfrentado. Aliás, acho uma besteira o jogo trazer extras quando sua estrutura é mal planejada e desequilibrada. Quer saber? Não caia na conversa do Douglas. Eu também sempre fui um entusiasta dos RPGs e, apesar do estilo agradável de *EO*, sua dificuldade completamente desbalanceada e as quests confusas tiram todo seu brilho. Sim, você ficará perdido nos mapas, sem saber exatamente o que deve fazer para cumprir uma quest. **Sim, você morrerá dezenas de vezes, perdendo toda a evolução de seus personagens.** Mas veja só: nesses casos, ao menos você não perde o desenho de seus mapas!

"Bah". Uma única palavra: frustração.

✦ **PRANDONI:** Nostalgia total. Assim defino *Etrian Odyssey*, franquia de RPG original da Atlus para o pequeno DS. Confesso que não partilho da predileção por liberdade de evolução dos personagens e centenas de opções oferecidas que o caro Vieira tanto adorou, então fiquei meio perdido a princípio. Mas foi só encarar o primeiro calabouço que tudo ficou um pouco mais familiar: a visão em primeira pessoa e os combates por turno lembram por demais o saudoso *Phantasy Star*, o primeiro, do Master System. Mas nem só de nostalgia poeirenta vive *EO*. **O esquema de desenhar seus próprios mapas é prático e fácil de dominar – além de se configurar numa tarefa inusitada para um RPG.**

Porém, o que mais se destaca mesmo é a trilha sonora: belíssima e composta pelo lendário Yuzo Koshiro (*Streets of Rage*, *Actraiser* e outras memoráveis).



DS

TOUCH THE DEAD

■ Produção: Eidos ■ Desenvolvimento: Dream On Studio
 ■ Jogadores: 1-2 ■ Site: www.eidosinteractive.com

AS NOTAS
 (de 0 a 10)

PRANDONI
5.5
 REGULAR

FORTE
2.0
 PÉSSIMO

ALEXEI
6.0
 REGULAR

O melhor: as cenas não interativas em quadradinhos

O pior: recarregar o maldito pente de balas

Uwe Bowt: já garantiu um longa do game. Ugh!

Toque em seu DS para que ele morra de vez

✦ **PRANDONI:** A Nintendo está certa: tocar é legal. Mesmo quando tocamos mortos-vivos nojentos e famintos pelo seu cérebro. *Touch the Dead* consegue reproduzir – mesmo que em menor escala – a diversão propiciada pelos fliperamas de tiro com pistola de light gun. Aqui tudo ainda é mais fácil, já que você não precisa mirar, basta encostar nos zumbis para atirar neles. **A dificuldade acaba vindo da necessidade de saber quando recarregar sua munição, uma vez que para isso há de se agüentar uma munição gigantesca que pode lhe custar alguns corações de saúde.** Contudo, mais complicado ainda é agüentar o visual horroroso, digno de *Toshinden* do PSone. Tudo e todos são quadradões e dotados de revoltantes texturas extremamente pixeladas. Até entendo que o DS não prima pelos jogos 3D, mas já vimos coisa melhor no portátil. O enredo é tão acéfalo quanto os monstros enfrenta-

dos, o que não afeta em nada a diversão, mas certa profundidade de enredo não faria mal. Para incentivar uma nova sessão de tiroteio tátil, extras sem graça, como fracas artworks.

✦ **FORTE:** Tocar realmente é legal, mas sacar sua Stylus para detonar os monstros dessa cópia descarada de *House of the Dead* é chato. *Touch the Dead* é absurdamente difícil e mal feito. É humanamente impossível passar de certos pontos, pela quantidade absurda de monstros (todos idênticos, por sinal) e pela lentidão do esquema de carregamento. E isso se torna frustrante ao ter que atirar três vezes (ou mais) na cabeça de cada monstro para matá-lo. **Mais ainda é ter que arrastar as balas para a pente de cento e cinquenta e cinco segundos para recarregar a arma.** Cheguei até a utilizar duas Stylus para tentar facilitar minha vida, mas a varie-

dade quase nula de inimigos e os repetitivos cenários me fizeram desistir de vez. E só não darei a nota mínima, pois o jogo me atraiu por 20 minutos.

✦ **ALEXEI:** A semelhança é patente: os zumbis pestilentos, o estilo de jogo e até o nome se parecem com a série da Sega, *The House of the Dead*. Assim, **fica novamente comprovado que o DS recupera games que aparentemente eram, como o rail shooter, resgatado aqui pela desenvolvedora Dream On.** Acredito que essa mecânica adapta-se melhor com o portátil de tela dupla da Nintendo do que, por exemplo, um FPS, em que é preciso movimentar o personagem. Todavia, além dos gráficos medonhos que tanto importunaram Prandoni, o que me incomodou é a falta de interatividade com o cenário. Com mais capricho, *Touch the Dead* teria relevância muito maior.

> CELULAR



ESSENCE

■ Produção: Palmsoft Tecnologia ■ Jogadores: 1
■ Claro, Telemig, Tele Amazonia, Tim, Oi e Brasil Telecom

7.0
BOM

+ORLANDO: Essence é um jogo de RPG e estratégia de conceito muito bacana, concebido pela tupiniquim Palmsoft. Todo o acabamento lembra bastante os jogos da era 16bit, principalmente alguns RPGs para Mega Drive: comandos simples, menus de seleção para magias, golpes e movimentos e a mecânica tradicional que trata o cenário como um tabuleiro, permitindo agir de acordo com o "alcance" de seus personagens. No início da história, a bomba já cai em suas mãos: o rei precisa de um paladino para proteger sua filha, e em seguida já quebra o pau com meia dúzia de transeuntes. Uma pena os menus confusos: se não fosse por esse pormenor, seria um neo-clássico para celulares.



HITMAN: BLOOD MONEY L.A.

■ Produção: SupportComm ■ Jogadores: 1
■ Telemig, Amazônia e Claro

7.5
BOM

+ZERBINATTI: Nos celulares você encontrará tudo aquilo que já viu na série Hitman para PC e consoles – claro, guardadas as proporções (e não falo só da diferença de peso entre os sistemas). O jogo mantém a ação furtiva e os vários caminhos para completar uma missão, com no mínimo três escolhas para chegar ao fim. Há, ainda, a mesma classificação ao final das fases, que lhe dirá se você foi um assassino como Rambo ou um autêntico Agente 47 (não há garotas para ser como Bond). Tudo com visual bem adaptado e controles mais do que agradáveis. O que impede, então, que esse Hitman ganhe nota mais alta? Sua música e a alta dificuldade. A primeira irritou toda a redação, a segunda continua exagerada.



WORMS 2007

■ Produção: SupportComm ■ Jogadores: 1
■ Claro

6.0
REGULAR

+ZERBINATTI: Worms é bem o tipo de jogo "ame ou odeie". No meu caso, eu odeio. Mas fiquei curioso para saber como adaptariam o jogo aos celulares, afinal, Worms é a cara deles, sendo simples, direto, rápido e casual. Só que preferiram replicar o mesmo jogo que me irritou há mais de 10 anos, com minhocas perigosas que podem atirar e matar, mas que não são capazes de entender o termo "inovação". A experiência pode ser pior se você não tiver um celular capaz de mostrar os cenários com fundo colorido e em 3D, tendo que se contentar com cores e texturas repetitivas. Entre as minhocas de Worms e aquela minhoca do velho jogo que todos conhecem, fique com a última.



STAR WARS III: REVENGE OF THE SITH

■ Produção: SupportComm ■ Jogadores: 1
■ Claro

6.5
REGULAR

+ZERBINATTI: Algumas empresas devem achar que ganhar dinheiro com um jogo de uma franquia de sucesso, ainda mais quando ela vem dos cinemas, é fácil. Logo, não precisam se preocupar em fazer uma obra prima. Esse Star Wars é mais um que envergonha a série, tão judiada ao longo de seus anos. Não fosse o uso da licença do filme, que até é feito de forma considerável, seria apenas mais um jogo ordinário de ação, e bem medíocre. Sua jogabilidade é complexa e confusa, embora dê para se acostumar. Só não é pior do que a irritante música e a inexplicável presença de bugs que podem lhe transformar em um verdadeiro Jedi: invencível. Mas se você (ainda) é fã da série, pode curtir.



ROCKY BALBOA

Rocky Balboa é ROCKY - A SÉRIE 1976-2007
Metas: Rocky Balboa é Rocky, Inc. Todos os direitos reservados. Rocky Balboa™, the game™ - 2006-2007
Publicado por Skyzone Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Skyzone é uma marca registrada da Skyzone Entertainment, Inc.

Envie um TIM Torpedo grátis para 9696 com a palavra **ROCKY** para baixar o jogo **Rocky Balboa** ou com **DUKE**, para baixar

Duke Nukem Mobile ou acesse o **PORTAL TIM WAP** no seu celular e escolha a opção **JOGOS > MAIS JOGOS > SKYZONE**.

DUKE NUKEM MOBILE

Duke Nukem Mobile é 2006 SKYZONE. Todos os direitos reservados. Duke Nukem Mobile é uma marca registrada da SKYZONE. SKYZONE é uma marca registrada da SKYZONE.

SKYZONE
Made For Mobile

www.skyzonemobile.com.br

A partir de R\$2,99 por jogo. A navegação no site WAP da TIM é ou através do site WAP da TIM ou através do site WAP da TIM. O preço cobrado de acordo com o plano de acesso TIM WAP. Consulte a disponibilidade do serviço e compatibilidade com seu aparelho em <http://www.tim.com.br>

TIM
Viver sem fronteiras

SKYZONE

Virtual Live Network

O espaço para jogadores conectados

PlayStation 3

GAUNTLET 2

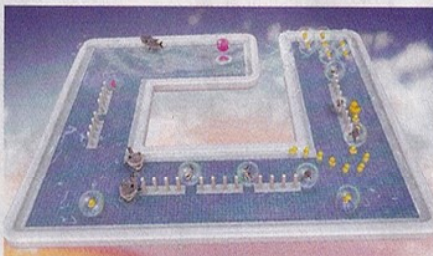
■ Produção: SOE ■ Jogadores: 1-2

6.0
REGULAR

✚ **R.ORTIZ:** Escolha entre quatro tipos de heróis medievais e adentre labirintos enfrentando armadilhas, obstáculos e criaturas de todo tipo. Uma fórmula batida, mas que foi um sucesso pelos elementos estratégicos do multiplayer. A grande falha é no jogo solo: a "ação" fica repetitiva e se reduz a apertar o botão de ataque feito um maníaco para matar hordas de monstros pouco inteligentes. Repita essa fórmula por dezenas de fases e o resultado é no mínimo cansativo. Enquanto no original colocar fichas recuperava sua vida, no PS3 isso acontece com o custo de pontos. De resto, nem gráficos nem sons foram beneficiados com a mudança. Uma compra barata, mas que só vale a pena se você tiver com quem jogar.



■ Quem disse que os games antigos não tinham hordas de inimigos replicados?



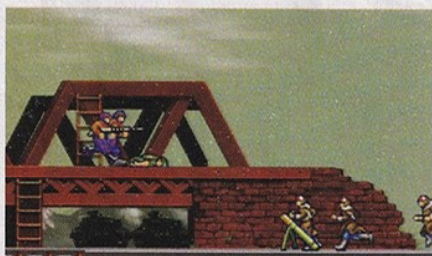
PlayStation 3

SUPER RUB A DUB

■ Produção: SOE ■ Jogadores: 1-4

5.5
REGULAR

✚ **VIEIRA:** Resgatar patos de borrachas em uma banheira e levá-los a um ponto seguro no mapa parecia uma ideia promissora quando *Super Rub a Dub* foi anunciado. Infelizmente, a espera saiu melhor do que a encomenda. A ideia de controlar o tabuleiro até é divertida e o desafio aumenta graças aos vários obstáculos contidos no caminho, mas tudo se torna extremamente desastroso com o passar do tempo; culpa do Sixaxis, que não corresponde ao movimento realizado e traz mais dores de cabeça do que diversão (por que quando movi o controle para direita a banheira permaneceu em linha reta?). O mérito fica apenas pela iniciativa – quem sabe numa próxima vez.



Xbox 360

RUSH 'N ATTACK

■ Produção: Konami ■ Jogadores: 1-2

5.0
REGULAR

✚ **RAUGUST:** *Rush 'n Attack* foi lançado originalmente nos arcades em 1985 pelas mãos da Konami e traz uma jogabilidade parecida com a de *Metal Slug* com ação lateral e foco no resgate de prisioneiros. Na Live, o pacote traz o game original e além de uma versão atualizada com gráficos que receberam um filtro parecido com o que temos no Photoshop conhecido como "desfoque inteligente", o que ajuda a evitar o festival de pixels comum nesses casos, em especial pra quem tem uma TV de alta definição. Pena que o game é curto demais e a diversão só rola mesmo no modo para dois jogadores. Mesmo pela "bagatela" de 400 MP não vale a compra já que existem opções melhores pelo mesmo preço.



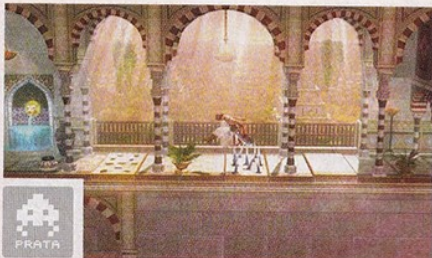
Xbox 360

BOMBERMAN LIVE

■ Produção: Hudson ■ Jogadores: 1-8

7.0
BOM

✚ **RAUGUST:** *Bomberman* está de volta ao seu Xbox 360. Mas não precisa mudar de review ainda, pois não se trata de mais uma versão tenebrosa como foi *Act Zero*. Quase que como um pedido de perdão por parte da Hudson, *Bomberman Live* volta às origens e devolve à série todo o carisma e diversão que estamos acostumados. Com gráficos refinados e ótimas opções de personalização, fica claro que o foco são as partidas para vários jogadores. Sendo assim, se você sempre se achou o maior porque ganhava do seu irmão ou namorada, eis sua chance de mostrar suas habilidades para "homens-bomba" do mundo todo.



Xbox 360

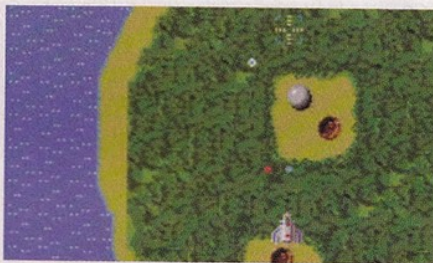
PRINCE OF PERSIA

■ Produção: Ubisoft ■ Jogadores: 1

8.0
BOM

✚ **ORLANDO:** A nova versão de *Prince of Persia* chegou, des-

cartando diversos conceitos da versão original. Agora muito mais fácil, o protagonista (que abandonou o turbante e cresceu o cavanhaque) tem novas piruetas, movimentos especiais e golpes com a espada que auxiliam bastante na hora de se safar das lâminas, espinhos e armadilhas espalhadas pela fase. A ambientação continua nostálgica, mas com um pacote audiovisual bem mais elaborado: quem jogou o original ficará feliz em ouvir as poucas (e boas) músicas espalhadas aqui e ali. Mesmo curto, ele é uma ótima pedida para quem quer algo descompromissado, louvando o gênero ação em plataforma como poucos títulos conseguem.



Xbox 360

XEVIOUS

■ Produção: Namco Bandai ■ Jogadores: 1-2

6.0
REGULAR

✚ **BUENO:** O valor histórico que *Xevious* carrega desde 1982, quando perturbou o mundo 8

bits, tenta nos convencer a voltar aos tempos da progressão vertical em busca de diversão honesta. Um dos primeiros "de navinha" a reunir seguidores, Xevas (o nome certo a partir de agora) também foi muito popular nos "flippers" brasileiros sob o nome *Columbia*. Teve seqüências em outras plataformas e agora foi reproduzido com fidelidade na Live. Tiros rápidos, bombas, inimigos diversificados e detalhados. Por trás, uma ambiciosa história cheia de detalhes. Vale para os historiadores preocupados com as minúcias de um clássico fundamental, mas é pálido diante das ofertas da própria Arcade.



Wii

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY KONG'S QUEST

■ Produção: Nintendo ■ Jogadores: 1-2

9.0
EXCELENTE

✚ **VIEIRA:** Novamente, Donkey Kong está em apuros: seu estoque de bananas foi seqüestrado pelo vilão King K. Rool, que de quebra decidiu levar o gorila no pacote. Cabe agora a Diddy Kong e sua namorada Dixie Kong resgatá-lo, junto com o seu precioso tesouro passando pelos mesmos perigos apresentados na versão lançada há quase 12 anos para Super NES. Sabidamente, a Nintendo converteu todo o conteúdo do título para o Wii (considerado o melhor da trilogia por este que vos escreve), garantindo-nos diversão por um bom tempo ao lado da macacada e de outros animais. Se você estava pensando onde gastar os seus preciosos Wii Points adquiridos há algum tempo, eis aqui uma opção mais do que recomendada.



Wii

STREETS OF RAGE 2

■ Produção: Sega ■ Jogadores: 1-2

9.0
EXCELENTE

✚ **FABIO:** Fãs de pancadaria deliraram com a disputa entre *Streets of Rage* e *Final Fight* pela supremacia no Virtual Console. Agora, a rede da Nintendo ganha um combatente ainda superior. *Streets of Rage 2* é muito mais sofisticado que o original: com quatro vezes a memória (bons tempos dos jogos com 16 megabits), ele tem uma trilha sonora irretocável (obra do mestre Yuzo Koshiro), arte em pixel impecável, com sprites gigantes e animações complexas, e sistema de jogo refinado. Os ataques com carro de polícia deram lugar a técnicas especiais, que se assemelham aos golpes de *Street Fighter*. Com quatro personagens (Axel e Blaze voltam, Adam sai, Skate e Max estréiam) e oito longas fases, 800 Wii Points é uma barganha.



Wii

NINJA GAIDEN

■ Produção: Tecmo ■ Jogadores: 1

8.0
BOM

✚ **ALEXEI:** Nos idos de 1989 a Tecmo dava início no NES à saga do intrépido ninja Ryu Hayabusa, que se tornaria um dos principais símbolos da empresa. Se as versões mais recentes são desafiantes, essa então é totalmente insana: não bastassem os inimigos, o tempo era limitado. Além do elevado nível de dificuldade, à época o jogo de progressão lateral ganhou notoriedade pelas primorosas seqüências de animação que ilustravam a história. Um clássico. Porém, a produtora deveria lançar de uma vez a trinca 8-bits, como no pacote *Ninja Gaiden Trilogy* do Super NES que inclui as duas continuações e ainda possuía visual e áudio sutilmente modificados, entre outras alterações.



Wii

FINAL FIGHT

■ Produção: Capcom ■ Jogadores: 1-2

6.0
REGULAR

✚ **ZERBINATTI:** Não há como jogar *Final Fight* e não se lembrar (e se emocionar?) de toda uma geração alimentada por jogos com visão lateral e ação no melhor estilo apanhe-soque-progrida. Mas não pense errado de mim, eu não chorei quando joguei *Final Fight*. Fiquei triste (mas NÃO chorei) por saber que a versão que chega ao Wii é aquela lançada no Super NES, e não o clássico dos fliperamas dos botecos. *Final Fight* no Wii ainda assim é divertido, claro, mas falta boa parte do conteúdo que existia no arcade: Guy como personagem controlável, uma fase a mais e o divertido modo cooperativo. A ausência deste último, aliás, é o maior culpado pela nota baixa do jogo.

Virtual Live Network

O espaço para jogadores conectados

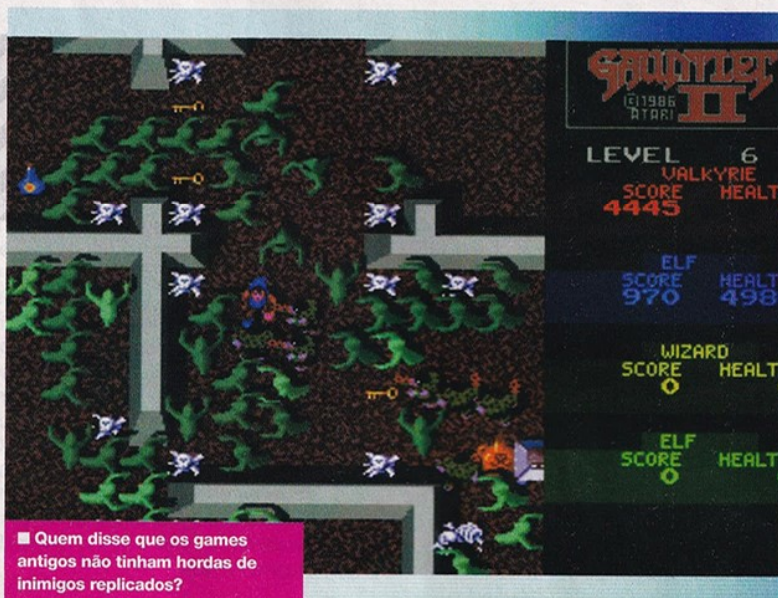
PlayStation 3

GAUNTLET 2

■ Produção: SOE ■ Jogadores: 1-2

6.0
REGULAR

✚ **R.ORTIZ:** Escolha entre quatro tipos de heróis medievais e adentre labirintos enfrentando armadilhas, obstáculos e criaturas de todo tipo. Uma fórmula batida, mas que foi um sucesso pelos elementos estratégicos do multiplayer. A grande falha é no jogo solo: a "ação" fica repetitiva e se reduz a apertar o botão de ataque feito um maníaco para matar hordas de monstros pouco inteligentes. Repita essa fórmula por dezenas de fases e o resultado é no mínimo cansativo. Enquanto no original colocar fichas recuperava sua vida, no PS3 isso acontece com o custo de pontos. De resto, nem gráficos nem sons foram beneficiados com a mudança. Uma compra barata, mas que só vale a pena se você tiver com quem jogar.



■ Quem disse que os games antigos não tinham hordas de inimigos replicados?



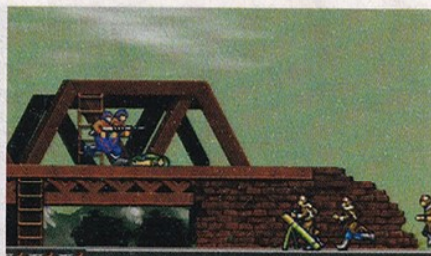
PlayStation 3

SUPER RUB A DUB

■ Produção: SOE ■ Jogadores: 1-4

5.5
REGULAR

✚ **VIEIRA:** Resgatar patos de borrachas em uma banheira e levá-los a um ponto seguro no mapa parecia uma ideia promissora quando *Super Rub a Dub* foi anunciado. Infelizmente, a espera saiu melhor do que a encomenda. A ideia de controlar o tabuleiro até é divertida e o desafio aumenta graças aos vários obstáculos contidos no caminho, mas tudo se torna extremamente desastroso com o passar do tempo; culpa do Sixaxis, que não corresponde ao movimento realizado e traz mais dores de cabeça do que diversão (por que quando movi o controle para direita a banheira permaneceu em linha reta?). O mérito fica apenas pela iniciativa – quem sabe numa próxima vez.



Xbox 360

RUSH 'N ATTACK

■ Produção: Konami ■ Jogadores: 1-2

5.0
REGULAR

✚ **RAUGUST:** *Rush 'n Attack* foi lançado originalmente nos arcades em 1985 pelas mãos da Konami e traz uma jogabilidade parecida com a de *Metal Slug* com ação lateral e foco no resgate de prisioneiros. Na Live, o pacote traz o game original e além de uma versão atualizada com gráficos que receberam um filtro parecido com o que temos no Photoshop conhecido como "desfoque inteligente", o que ajuda a evitar o festival de pixels comum nesses casos, em especial pra quem tem uma TV de alta definição. Pena que o game é curto demais e a diversão só rola mesmo no modo para dois jogadores. Mesmo pela "bagatela" de 400 MP não vale a compra já que existem opções melhores pelo mesmo preço.



Xbox 360

BOMBERMAN LIVE

■ Produção: Hudson ■ Jogadores: 1-8

7.0
BOM

✚ **RAUGUST:** *Bomberman* está de volta ao seu Xbox 360. Mas não precisa mudar de review ainda, pois não se trata de mais uma versão tenebrosa como foi *Act Zero*. Quase que como um pedido de perdão por parte da Hudson, *Bomberman Live* volta às origens e devolve à série todo o carisma e diversão que estamos acostumados. Com gráficos refinados e ótimas opções de personalização, fica claro que o foco são as partidas para vários jogadores. Sendo assim, se você sempre se achou o maior porque ganhava do seu irmão ou namorada, eis sua chance de mostrar suas habilidades para "homens-bomba" do mundo todo.



Xbox 360

RAYMAN: RAVING RABBIDS

■ Produção: Ubisoft ■ Jogadores: 1-2

5.5
REGULAR

✚ **HENRIQUE:** *Rayman Raving Rabbids* foi concebido para aproveitar o máximo do controle sensível ao movimento do

Wii e por isso mesmo sua incursão ao Xbox 360 soa forçada. Os minigames que usavam o Wii Remote como pistola, por exemplo, agora possuem uma mira controlável através do direcional analógico. Perdeu a graça. O suporte à câmera Live Vision é até razoável, porém a resposta aos comandos em determinados minigames é lenta demais. Apesar da versão estar mais maquiada, ainda tem a cara da geração passada. Para piorar, as telas de carregamento aparecem aos montes e podem levar mais tempo que a partida de um minigame.



PlayStation 2

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

■ Produção: Activision ■ Jogadores: 1-2

5.5
REGULAR

✚ **RAUGUST:** Basicamente *Tony Hawk's Downhill Jam* é um SSX sem a neve, porém sem o mesmo glamour. O grande problema é que o game foi concebido para ser jogado no Wii e o sensor de movimentos adicionava muito à jogabilidade. Agora convertido para o PS2, com um esquema "normal" de controles, tudo ficou simples demais mesmo com as fases extras ou novos modos multiplayer com tela dividida. Descer ladeiras fazendo manobras e desviando de objetos como carros e pedestres pode deixar de ser interessante depois de um tempo. Porém se você, é do tipo que prefere uma jogatina mais casual, sem missões ou objetivos complicados, DJ é o seu game.



PlayStation 2

.HACK//G.U. VOL. 2// REMINISCE

■ Produção: Nanco Bandai ■ Jogadores: 1

6.5
REGULAR

✚ **GILSOMAR:** Já detonou os grandes RPGs do PS2? Então *Reminisce* é uma boa opção. Caso tenha jogado seu predecessor (*Rebirth*), estará familiarizado com uma reciclagem da jogabilidade, porém com novas opções e animações em combate, mais personagens e visual caprichado. A exploração mundana será o ponto forte caso você seja fã ou curta enredos intrincados com muitas cenas animadas. Tudo isso seria muito bom se não fossem os excessos. São tantas cenas e quests (repetitivas) que ficar perdido nos acontecimentos será comum – até parece que você assiste mais do que joga. Considerando o fator replay, essa confusão até rende uma segunda partida mais interessante.



DS

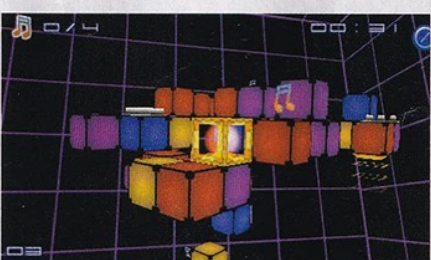
SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS DS

■ Produção: SNK Playmore ■ Jogadores: 1-2

7.5
BOM

✚ **VIEIRA:** E não é que os personagens da SNK e da Capcom resolveram se aventurar no mundo dos card games de novo?

Admito que achei a idéia estranha no começo, mas tal pensamento caiu por terra nos primeiros minutos de jogo: a dinâmica apresentada aqui é mais rápida do que na série *Yu-Gi-Oh!*, uma vez que não existe modo de ataque ou defesa para as cartas; cabe decidir em cada turno qual destas será a melhor ação, tendo em vista que carta usada em um turno só pode ser reutilizada após a ação do oponente. O sistema de Force pode confundir no início, mas com duas ou três partidas você estará dominando todas as técnicas de combate. Difícil será largar o portátil depois disso.



PSP

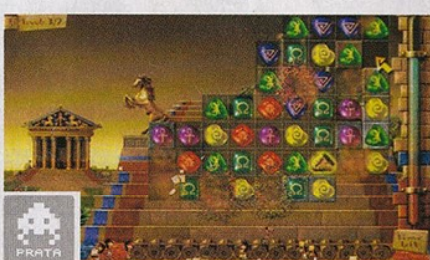
CUBE

■ Produção: D3 Publisher ■ Jogadores: 1-2

6.0
REGULAR

✚ **FORTE:** *Cube* é muito simples, mas pode divertir. Imagine um *Pac-Man* com liberdade para virar o labirinto em 360 graus.

Adicione uma busca de chaves que libera a saída do cenário infestado de inimigos. O resultado é um puzzle dinâmico e diferente, assim como o clássico da Namco, mas sem o mesmo brilho para ser eternizado como clássico. Apesar de possui um modo treino, basta poucos minutos de jogo para entender seu funcionamento. O objetivo é guiar o cubo, coletar as chaves que liberam a saída e chegar nela para terminar o labirinto. Tarefa esta que deve ser feita antes do término do tempo, com a ajuda de alguns itens e fugindo dos inimigos.



PSP

7 WONDERS OF THE ANCIENT WORLD

■ Produção: Mumbo Jumbo ■ Jogadores: 1

8.0
BOM

✚ **FORTE:** Puzzle de respeito para o PSP. O objetivo é mudar o posicionamento das pedras para uni-las em três cores

iguais. Se por um lado, o objetivo é simples, a ambientação das sete maravilhas do mundo antigo é um atrativo e compõe um belo extra ao jogo. Há o modo Story, que libera novos estágios, o free mode para treinar nos já habitados, o Rune Quest desafia o jogador a completar o estágio com um determinado número de pontos com pedras da mesma cor e o modo History, que possui informações de cada uma das maravilhas habilitadas. O único defeito é a música, que se torna repetitiva após um tempo. Um jogo muito bem feito e que vale cada real investido.

GAME OVER

> porque ninguém precisa de "continues infinito"

+ RETRÔ

Jogos de FILMES

Aberrações e pérolas baseadas no cinema

Por Douglas Pereira

NESSA EDIÇÃO VOCÊ JÁ VIU as próximas maravilhas cinematográficas baseadas em games (se não viu, volte até a página 12). Agora, pense conosco: a seção é retrô. Retró é olhar para trás. Voltar no tempo. Então, falaremos dos jogos antigos baseados em filmes. Que raciocínio espetacular! Em 1981 apareceu o primeiro jogo com licença de filme. E foi logo

um *Star Wars. O Império Contra Ataca*, obviamente para o Atari 2600. No ano seguinte, o negócio engrenou de verdade, e tivemos *Raiders of the Lost Ark*, ou *Os Caçadores a Arca Perdida*, e *O Massacre da Serra Elétrica*. Desde então, você já sabe como essa história termina, embora existam alguns ótimos jogos envolvendo o cinema. É, sabemos que não é bem assim.

Street Fighter: The Movie (Arcade, PlayStation e Saturn, 1995)



No cinema: caso raro. Geralmente, um filme só vira jogo quando tem o mínimo de qualidade possível. Contudo, o filme do *Street Fighter* não tinha qualidade nem para fazer você preferir um Dhalsim cientista que não podia ser chamado de "foguinho", e que criou um cara chamado Blanka – ou seja, ele não seria brasileiro. E isso é bom. O mais estranho é que estamos falando de um jogo que é baseado em um filme que é baseado em um jogo... eita!

No jogo: a história por trás desse jogo é muito maior do que você imagina (e ainda

vamos contá-la, um dia). Mesmo assim, o que dizer de um jogo que tem o Van Damme e a Kylie Minogue digitalizados ao estilo *Mortal Kombat*? Que tem um monte de personagens iguais de cores diferentes – oh, não, igual *Mortal Kombat*! E que não tinha o Balrog e o E. Honda, talvez porque eles estavam ocupados filmando alguma matéria com a Chun-Li, que é repórter e solta uma magia que é um dragão de fogo. E já que o Ken é um ladrão e o Sagat negocia armas, não temos mais nada a dizer sobre o assunto. Droga, nem conseguimos falar do jogo direito.

Friday the 13th (NES, 1988)



No cinema: Jason já foi um cara legal. Só que começou a ficar sem graça, admita. Depois que ele começou a enfiar cornetas e todo tipo de tranqueira na cara das pessoas, ficou meio difícil de continuar assistindo. E tem o *Jason X*... argh!

No jogo: O jogo é um dos piores da história, sem dúvida. É irritante, no mínimo. Você escolhe um dos personagens e tem que sair por aí procurando o Jason. Tem várias casinhas onde você encontra outras pessoas da vila, e eles te dão dicas de onde o Jason está. O que não serve pra nada. Então, enquanto seu carinha anda de um lado para outro, seu mapa indica que Jason apareceu e vai matar

um de seus camaradas. Ai você chega na casa e procura nos cômodos. Quem fez o jogo tentou fazer um pseudo 3D nas casas... é, tentaram fazer isso no NES. Ah, e não falamos no caminho que leva até as casas. Não há coerência. Seu personagem está andando para a esquerda, mas no mapa acusa que ele está indo para a direita. E suas pedrinhas, armas infinitas, fazem uma curva que desvia de quase todos inimigos.

O mais legal é que quando todos os seus personagens morrem, aparece uma frase em letras garrafais: VOCÊ E SEUS AMIGOS ESTÃO MORTOS. GAME OVER. Acredite ou não, foi o único game do NES a ter a palavra "dead". Pobres criancinhas.



PÁGINA

94

Spoiler:
Half-Life



PÁGINA

96

Cult: Ikaruga,
Jet Grind,
Seaman



PÁGINA

97

Em Pauta:
Classificação
dos jogos

E.T. The Extra-Terrestrial

(Atari 2600, 1982)



No cinema: E.T. ir pra casa... no inferno, maldito! Na boa, o filme era um pé no saco. O E.T. era estúpido, sua pele era enrugada e parecia... deixa pra lá. E o malvado ainda forçou a menina a ficar em uma altura terrível, no escuro, sem proteção alguma, segurando firme apenas na bicicleta, enquanto o sádico ser tentava abduzi-la para fazer experimentos na, então novinha, Pantera.

No jogo: esse é conhecido. Sim, o pior jogo de todos os tempos, é o que muitos dizem. Feito em apenas cinco semanas, pelo mesmo

cara que fez *Caçadores da Arca Perdida* alguns meses antes. Coitado, não teve jeito. Pense em tudo de ruim que um game pode ter. *E.T.* é pior que isso. Repetitivo e chato, pra dizer o mínimo, o jogo consistia em cair em vários buracos para procurar peças de telefone para poder "ligar para casa". Mas a prova de que ele é péssimo não é ele ser apontado em vários lugares como o pior jogo da história. É ele ser tão ruim ao ponto de a Atari ter feito todo um esquema por baixo dos panos para enterrar centenas de milhares de jogos *E.T.* que não foram vendidos, selando a cova com concreto.

007 GoldenEye

(Nintendo 64, 1998)



No cinema: Ah hál! Te pegamos! Ninguém se lembra que *GoldenEye* é um jogo baseado em filme. E isso porque esse filme é, disparado, o melhor de Pierce Brosnan. Tinha tudo de bom: uma história convincente, um ex-agente 00 revoltado, russos... nossa, tinha até uma Bond Girl nerd! Realmente, um dos melhores filmes de 007 já feitos.

No jogo: precisamos dizer? Você jogou até não agüentar mais. O que quer dizer que, apesar de não ter mais um Nintendo 64, você ainda morre de vontade de jogar de novo e de novo. Xingar o safado que escolhia o Oddjob no multiplayer, minas de proximidade, "Golden Gun não vale", o golpe de caratê mais engraçado dos jogos de tiro, e o melhor, matar Natalya de propósito quando ela te deixa nervoso por não sair da sua frente.

White Men Can't Jump

(Jaguar, 1996)



No cinema: caso não se lembre, o nome do filme é *Homens Brancos Não Sabem Enterrar*. Tem um cara branco, que lembra o Ivan Drago do *Rocky IV*, só que mais bobo. Ele é rejeitado pelos negões do streetball da Califórnia pois, para eles, homens brancos não sabem enterrar. O que se segue é uma dívida com gangsteres, uma namorada que quer ganhar dinheiro em um programa de perguntas, e Wesley Srípes jogando basquete com uma cara de mano indescritível.

No jogo: é um insulto à humanidade. O jogo era para o Jaguar em 1996. Sim, lançaram um jogo para o Jaguar em 1996. Nunca vimos gráficos tão podres, que se "beneficiam" de um zoom estúpido que não lhe deixa ver a cesta direito. Pior que isso, só as frases que nem um americano consegue entender quando você consegue marcar uma cesta. O mais estranho é que... lançaram esse jogo em 1996, baseado em um filme que nem fez muito sucesso em... 1992! Isso é suficiente para pararmos por aqui.

Star Wars

(todos os anos?)



No cinema: *Star Wars* é uma das poucas ficções científicas sadias que existem. Bom, você sabe que a primeira trilogia é ótima, e a segunda (que na verdade é a primeira) não existe, pois só um filme foi lançado – o episódio III. Dizem que o I e II passaram no cinema, mas só nos lembramos de uma corrida de Pods e de uma batalha do Yoda. Só.

No jogo: isso é uma homenagem a *Star Wars* nos jogos. É difícil achar um que seja ruim. Desde o Atari, passando pelo Super NES (ambos com *O Império Contra Ataca*), até o Nintendo 64 com o fabuloso *Rogue Squadron*. Tivemos podreiras, como *Masters of Teras Kasi* para PSone e alguns outros para PC, porém eles não tiram o brilho incontestável que *Star Wars* joga em cima dos games licenciados.

+ SPOILER

As aventuras insólitas DE GORDON FREEMAN

Para quem não quer perder tempo jogando Half-Life
Por Daniel Nieuwenhuizen



Plataforma:
PC, Xbox, PS2

Produção:
Sierra Entertainment,
VU Games

Desenvolvimento:
Valve Software

Jogadores:
1

CONSIDERADO POR MUITOS UM GRANDE PASSO NA HISTÓRIA DOS JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA, *Half-Life* se consagrou não só por seus gráficos bonitos, mas por sua narrativa complexa e a densidade da trama, fatores até então pouco explorados pelas desenvolvedoras. Contando as aventuras de Gordon Freeman em um local gigante, infestado de aliens misteriosos, cientistas desesperados e uma força do governo que tenta eliminar todos os sobreviventes, o jogo se consagrou. Muitos anos

depois, a chegada de sua verdadeira continuação, *Half-Life 2*, mudou novamente o rumo dos FPS: com uma narração ainda melhor, gráficos espetaculares e um sistema de simulação de física e dinâmica de dar inveja, não demorou para *Half-Life 2* alcançar, e até ampliar, o sucesso do original. Por isso, preparamos você para a chegada do próximo episódio da série, a segunda expansão de *Half-Life 2*. Afinal, nós precisamos dizer tudo o que Freeman não fala, já que ele permanece mudo durante todos os games.

e, quando a locomotiva sai dos trilhos, eles acordam. Passando por túneis subterrâneos, voltam à superfície e assistem Dr. Kleiner passando informações para a evacuação da cidade. Depois de encontrarem Barney e outros sobreviventes que estão preparando a fuga, os heróis resolvem ir em outra direção para atrair as forças dos Combines e ajudar os refugiados. Depois de muita batalha, conseguem ajudar os sobreviventes e fogem. Assistem de longe a explosão da cidade enquanto vários objetos escapam dela. A força da explosão impulsiona destroços em direção ao trem. Por fim, ouvimos a voz de Alyx chamando por Gordon e o barulho de ferro.

Freeman está do lado de fora da cidadela e é ajudado para sair dos escombros. Ali, ele encontra Alyx que fala com Eli e Isaac e descobre que o local pode explodir a qualquer momento – o que acabaria com a City 17, consequentemente. Para evitar isso, a dupla de heróis precisa ir até o lugar e desacelerar o reator. Lá, eles assistem a uma conversa entre um Combine e o Dr. Breen, pouco antes do final do jogo anterior, e depois passam por alguns choques quando um tubo de transporte, pela sala de controle. Depois de ajustar o reator, Alyx descobre que os Combines querem provocar a explosão para alertar as forças deles que estão fora da Terra. Na fuga, pegam um trem cheio de Stalkers



■ Fim do jogo, mas não da história

Esta seção não está invertida por acaso. Se você não todos os segredos de uma trama revelada, prossiga, mas não diga que não foi avisado.



Half-Life

Após ser apresentado para o ambiente do complexo Black Mesa e de ser avisado de pequenos problemas, Freeman precisa pegar sua roupa e ir direto para a câmara de teste. Ali, ele precisa empurrar um objeto até um laser, que deverá

escaneá-lo. A experiência não vai bem e resulta em um portal interdimensional entre a Terra e o planeta Xen. Durante um breve momento, o herói enxerga um pouco do outro ambiente. Ao voltar para o laboratório, percebe que as coisas não estão muito bem e passa por diversos cientistas mortos.

Logo em seguida, as comunicações com o mundo externo parecem cortadas e pequenos selvagens alienígenas começam a atacar. Mais à frente, seres maiores e mais inteligentes aparecem. Todos

dispostos a acabar com Freeman. A partir daí, o G-Man, um homem misterioso vestido de preto e sempre inacessível, começa a aparecer para Gordon. Dentro do complexo, um grupo especial do governo começa a atacar os sobreviventes, para evitar o vazamento de informações sobre o experimento e seus erros.

Conversando com as pessoas, Gordon fica sabendo que na seção Lambda, da Black Mesa, existem pessoas que podem solucionar o problema. No caminho, várias espécies diferentes aparecem e mais forças especiais atacam. Quando capturado, Freeman vai parar numa

lixreira e foge para uma parte velha do complexo, que revela diversas espécies coletadas anteriormente.

Fugindo da guerra e passando por vários problemas, o herói chega no complexo Lambda, onde o sistema de teletransporte entre os mundos foi elaborado. Ao lado dos sobreviventes, descobre que existe uma força enorme do outro lado do portal que o mantém aberto. Com coragem, segue até lá para resolver o problema. Em Xen, encontra muitos aliens e restos de outros pesquisadores que passaram por lá. Atravessando ambientes hostis, chega a uma fábrica alienígena, responsável pela criação de soldados, e entra em outro portal.

Finalmente, Freeman encontra Nihilanth, a criatura que mantém o portal aberto. Com a morte dele e uma grande explosão, o herói fica paralisado e encontra G-Man

recer um emprego para Gordon, que tem um "potencial ilimitado". Retornando ao transporte do início do jogo, o herói pode dizer não - o que resulta em um exército de alienígenas na sua frente, ou pode

Expansões

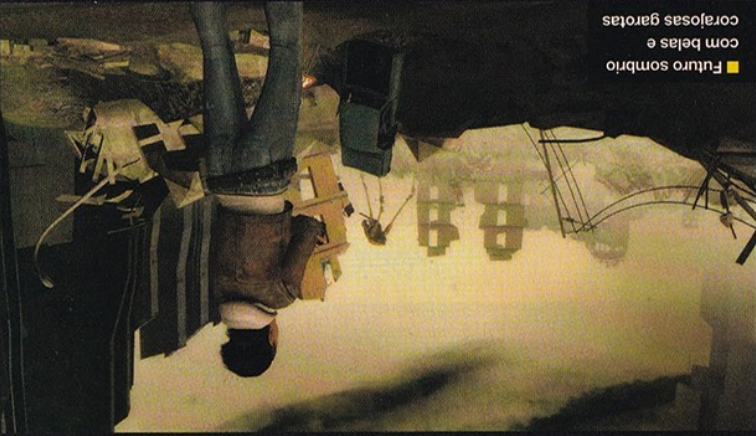
Com o sucesso, duas expansões foram lançadas. A primeira, Oposing Force, mostra a história vista por um soldado enviado ao local para cobrir as evidências. A segunda pseudo-continuação é sobre o ponto de vista de um guarda do complexo Black Mesa durante os incidentes.

Half-Life 2

No começo do jogo, Gordon está em um trem a caminho da City 17 o que deixa claro que, independente da sua escolha no final do primeiro jogo, o herói foi parar ali. O número de anos entre o encerramento da aventura anterior e esta é incerto. Algumas fontes dizem que foi por volta de 10 anos, enquanto outras alegam que foram aproximadamente duas décadas. Enquanto G-Man aparece em uma espécie de alucinação, logo fica claro que o mundo foi tomado pelas forças Combine. Depois de se encontrar com Barney, Freeman vai para o laboratório do doutor Isaac enquanto é perseguido. No caminho, conhece Alyx Vance e os testes de teletransporte começam.

Com a falha no teletransporte, Gordon precisa ir até o laboratório do pai de Alyx enquanto é perseguido pelos Combines, que já sabem de sua presença. Passando pelos canais da cidade, encontra uma resistência disposta a ajudá-lo, principalmente por causa de sua fama entre os rebeldes. Perseguido até por helicópteros, o nosso sobrevivente acaba encontrando o doutor Eli Vance, a doutora Judith e reencontra Alyx Vance. Nesse momento, ganha uma arma capaz de manipular a

■ Futuro sombrio com belas e corajosas garotas



Half-Life 2: Episode One

No começo, Gordon tem uma visão da explosão do reator e do resgate de Alyx. Quando G-Man, presente na cena, vai falar, ele é separado do herói. Ao acordar, termina inexplicado.

luz. Assim como no primeiro jogo, tudo acontece e ir embora através de uma dor, antes de deixá-lo mais uma vez sem

aparência e fala sobre o sucesso de Gordon, nesse momento, o tempo pára. G-Man

fuga. Isso causa uma enorme explosão dele, destroem um reator e impedem a

Felizmente, os heróis conseguem ir atrás da Terra.

Breen. O homem foge usando um reator de energia escura e planeja ir para longe

pagar mais" e, no meio da confusão, a doutora resolve apoiar o herói e vai contra Breen. O homem foge usando um reator

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

de energia escura e planeja ir para longe

+ HÁ CINCO ANOS...

Clones à vista



Guerra nos consoles

Lá nos idos de junho de 2002 o que mais fazia a cabeça de 99% da humanidade era o filme *A Guerra dos Clones*, que obviamente recebeu uma penca de jogos baseados no longa. Jango Fett era nosso personagem de capa e que apareceu no jogo *Star Wars Bounty Hunter*. Mas não era só isso, os clones de Star Wars estavam em produção na Lucas Arts, *Star Wars: Galaxies*, *Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns*, *Knights of The Old Republic* e, é claro, o jogo baseado no filme, o resultado foi que no ano de 2002 era tanto SW nas prateleiras que não dava pra saber onde era a fábrica de clones.

Online com o PS2

O PS2 pode não ter uma rede consolidada como a Live, mas prometia uma chuva de jogos online, sendo *SOCOM: U.S. Navy SEALs* o líder do esquadrão. O acessório que permite o console se conectar à internet era a vedete de junho e tinha muitos games promissores na lista, como um tal de *Final Fantasy XI*, *Twisted Metal: Black* e *Tony Hawk's Pro Skater 3* e 4. Era o prelúdio da era dos jogos em rede, onde nenhum game poderia chegar às prateleiras sem o logotipo "Online" estampado na caixa.

Estávamos jogando..

Spider-Man The Movie (com direito a detonado) avaliado nos três consoles (o do Xbox era um pouco melhor), *Capcom Vs SNK Millenium Fight 2000* Pro para o PSone (I), inclusive o podre *Resident Evil Gaiden*. Sofremos muito, mas o dono da bola era mesmo o *Winning Eleven 6* com as melhores notas da revista. Há quem diga que este é o melhor da série, outros que ficam xingando o juiz de ladrão...

+ CULT

O Dreamcast vive

O rico legado deixado pelo último console da Sega
Por Gustavo Hitzschky

UMA LEGIÃO DE JOGADORES SE VIU ÓRFÃ

quando a Sega anunciou que iria se dedicar exclusivamente à produção de jogos para outras plataformas. O Dreamcast sofreu o impacto do

lançamento do PS2 e não conseguiu fazer frente à plataforma da concorrente Sony, mas deixou um acervo que sobreviveu ao túmulo e encontrou lar em outros consoles.

Plataformas:
Arcade/DC/GC

Produção:
Atari

Desenvolvimento:
Treasure

Lançamento:
Arcade: dezembro de 2001 (Japão) / DC: setembro de 2002 (Japão) / GC: janeiro de 2003 (Japão) e maio de 2003 (EUA)

Avaliação:
DC: 8.5/9.5
(EGM Brasil 08)

GC: 8.5/8.0/8.0
(EGM Brasil 14)

Ikaruga

Por que jogar: É um gênero que hoje está em baixa, mas já foi o favorito dos jogadores. O shooter vertical *Ikaruga* foi lançado originalmente nos arcades japoneses em 2001. Por ser feito na placa Naomi, uma conversão para o Dreamcast era questão de tempo, apesar de a máquina já estar definindo naquela época. Posteriormente, o GameCube também foi agraciado com o jogo. Desenvolvido pela Treasure, conhecida por games cult como *Wario World* e *Gunstar Heroes*, *Ikaruga* se destaca pelo seu visual clássico, a alta dificuldade e uma abordagem diferente. Através de cinco fases, você encontrará



inimigos de cores claras e escuras, e a sua própria nave deve oscilar entre os tons. Projéteis da cor inversa causam dano. Tiros de mesma coloração acumulam energia para soltar um ataque especial – não há quaisquer power-ups, daí a relevância dessas manobras. Chefes que ocupam metade da tela e explosões animalescas completam as qualidades de *Ikaruga*.

Curiosidade: *Ikaruga* é considerado a continuação espiritual de outro shooter da Treasure, chamado *Radiant Silvergun*, lançado para arcades e Saturn apenas no Japão. A inscrição "Project RS-2" no começo do jogo comprova o fato.

Jet Set Radio Future

Por que jogar: Um dos jogos que começaram a investir em gráficos no estilo cel-shaded foi *Jet Set Radio* (*Jet Grind Radio* nos EUA). A sequência, *Future*, lançada para Xbox, conseguiu melhorar o que já era bom. Na cidade de Tóquio em 2024, você está no comando da gangue GG e precisa se deslocar pelos cenários a fim de grafitar locais determinados, ao mesmo tempo em que foge da polícia e arranja treta com outros manos. Há 24 personagens selecionáveis e em torno de 30 músicas assinadas por Russel Simins e Latch Brothers. O limite de tempo que havia no original foi extinto e os tiras – apesar

de investirem com tanques, helicópteros e jatos – não ficam no seu pé todo o tempo. Bom para quem quer aproveitar as fases bem construídas e finalizadas. *Future* é relativamente fácil, mas você vai querer jogar de novo para destravar os extras e aproveitar o modo multiplayer.



Plataformas:
DC/PS2

Produção:
Sega

Desenvolvimento:
Vivarium

Lançamento:
DC: julho de 99 (Japão) e agosto de 2000 (EUA) / PS2: novembro de 2001 (Japão)

Avaliação:
Não avaliado

Seaman

Por que jogar: Foi o jogo mais vendido para Dreamcast no Japão. Possivelmente o mais bizarro. E quem disse que não gostamos disso? A premissa de *Seaman* é totalmente aloprada: seu objetivo é criar um peixinho dourado com feições humanas e conversar com a criatura para saber sobre suas necessidades e desejos. O curioso é descobrir que o animal de estimação pode ser mal-educado e desbocado, pedindo atenção o tempo todo e pentelhando o dono, que com certeza irá se arrepender de tê-lo adquirido. O mais notável em *Seaman* é como se dá a comunicação com



a criatura – por meio de um microfone, você troca idéias com ele, com uma tecnologia de reconhecimento de voz. O designer do jogo, Yoot Saito, é notório por trabalhar com títulos inovadores. É dele também *Odama*, lançado para GameCube, e *SimTower*.

Plataformas:
Xbox

Produção:
Sega

Desenvolvimento:
Smilebit

Lançamento:
Março de 2002 (EUA)

Avaliação:
8.0/9.5/7.0
(EGM Brasil 01)

Crianças na sala

Será que a classificação etária basta?

Por Renata Honorato

NA REPORTAGEM "ENGRENAGENS DA CLASSIFICAÇÃO" (pág. 24) você viu como o Governo, por meio do Ministério da Justiça, classifica os jogos, recomendando cada produto para determinadas faixas etárias. Neste Em Pauta, você confere a opinião de uma mãe e do editor de uma produtora de jogos. Vamos entender um pouco sobre como os pais se comportam diante da avaliação do Ministério da Justiça, controlando – ou não – o que seus filhos jogam, e como uma distribuidora de jogos encara esse processo.

> DIÁRIO DE UMA MÃE

Sou de uma geração que tem arrepios toda vez que ouve a palavra censura! A começar pela decisão: censurar o quê? Tarantino ou Big Brother? E quem é que vai decidir? Censura é coisa complicada. No entanto, acho que a gente tem que proteger as crianças, sim. E se nos inícios da era digital os joguinhos se limitavam a bolinhas risonhas que caminhavam prá lá e prá cá, engolindo coisas numa tela achatada e chata, hoje os games são exercícios de hiper-realismo. Não são para ver, talvez nem para jogar, são para experimentar, viver. Acredito que as crianças devam ser introduzidas devagar nesse universo. Meus quatro filhos gostam de games. Mas lembro de uma fase em que *Quake* foi proibido por um tempo. Um pouco pela violência do jogo em si, mas principalmente pela gratuidade da violência, era um matar e morrer sem contexto, sem consequências. As crianças conseguem reconhecer o mal e lidar com ele. Mas, como não sou especialista, não sei dizer se elas conseguem lidar tão bem assim com essa violência vazia. Hoje eles têm 24 e 25 anos – na época, tinham 10 e 9 anos. E tivemos que incentivá-los a procurarem alternativas. Acabei até gostando de *SimCity*! Não dá para os pais ficarem de fora, deixando os filhos explorarem sozinhos tantos recursos, não dá para ficar dizendo “não entendo nada disso”. Esse é o mundo no qual vivem nossas crianças e nós, adultos, pais, temos que estar dentro dele, com eles, junto. *Quake*, em casa, rendeu muitas discussões. Nós e os meninos tivemos de aprender quais eram os limites daquilo juntos, sem bula, sem manual de instruções. Não acredito mesmo em censura, mas acredito muito no esforço que os pais devem fazer para acompanhar os filhos. Não dá para delegar esse cuidado nem para o governo, nem para as empresas, nem para as escolas.



ADÍLIA BELLOTI
é mãe, jornalista, blogueira (toquesdealma.blog.ig.com.br) e autora do livro *Toques de Alma - Um Olhar Feminino*

> PROIBIDO PARA MENORES DE...

Até 2001, a classificação etária dos jogos era feita pelo próprio editor, que usava seus próprios parâmetros para a avaliação. Como no nosso caso a maioria dos games é de fora, baseávamos-nos na classificação obtida na região original do produto. Na prática, o processo de classificação consiste em enviar ao Ministério da Justiça, em Brasília, uma “Ficha técnica de classificação - Jogo eletrônico”, preenchida com informações a respeito do produto: categoria do jogo (estratégia, infantil, luta, ação), identificação, país de origem, grau de violência (se machuca humanos, criaturas), se há cenas de uso de drogas, presença de sangue, conteúdo sexual, educacional etc. Segue-se a essa ficha uma resenha do produto e, quando possível, o próprio produto, demo, vídeos e imagens. Nessa mesma ficha ainda indicamos qual a nossa faixa etária pretendida, que mais tarde será deferida ou indeferida, quando obtida a análise final. Esse resultado normalmente sai em menos de um mês e é publicado na seção 1 do Diário Oficial da União (www.in.gov.br). Geralmente essa decisão é regional, não havendo necessidade de comunicar o desenvolvedor original. No nosso caso, sempre acatamos a decisão final, mesmo havendo a possibilidade de questioná-la. Um caso curioso que aconteceu há alguns anos foi com o jogo *Painkiller - Battle Out of Hell*, continuação do consagrado *Painkiller*, lançado no Brasil em 2004, indicado para maiores de 18 anos. Tudo já estava acertado para fecharmos o novo título com a Dreamcatcher, quando recebemos o produto original final para análise, como de costume. E, quando vimos, logo de cara, que em uma das primeiras fases havia a necessidade de atacar crianças (ou bebês) fantasmas, não me lembro bem, decidimos que “já era demais” e então desistimos de lançá-lo.

ALEXANDRE R. DA SILVA
é Gerente de Produto da Moving Imagem e Editora



Uma guerra diferente



O fim da guerra

Finalmente um jogo de estratégia em tempo real feito para os consoles e ainda com a assinatura do maior escritor de roteiros de jogos de guerra para videogames ou PCs, Tom Clancy. *EndWar* promete ser uma revolução, mas não convenceu muito o pessoal daqui do Brasil, tanto que a matéria nem deu as caras nesta edição. Para ter certeza se o jogo vai valer a pena, é melhor esperar até o jogo ser lançado para ver se o tio Tom continua mandando bem no campo de batalha.

Deuses e upgrades

Você comprou seu 360, mas ficou com “vontadinha” do Elite? Tá com seu PS3, mas quer mais espaço no HD? O futuro dos videogames não está nos jogos e, sim, nas reformulações dos consoles, como aconteceu com o 360 e que (provavelmente) vai acontecer com o PS3. Mas, revoluções estéticas de lado, tem ainda o preview de *God of War: Chains of Olympus* para PSP (que você confere na íntegra na nossa página 50). O mesmo acontece com o preview de *Manhunt 2* (que está aqui completinho na página 54). Se prever o futuro não é suficiente, os caras gringos estão contando nos dedos as horas para colocar as mãos em *Heavenly Sword*, *Eye of Judgment*, *Warhawk*, *Metal Gear Solid 4*, *SingStar...* entre muitos outros. Parece que agora vai, Sony.

Eles gostaram, ou não

Para os gringos, só *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* se salva. O jogo do mês da EGM #216 recebeu as notas 7.0, 8.0 e 7.0. Se esse era o melhor game do mês, imagine o monte de jogo ruim que os caras avaliaram. O pior foi o tal de *Time Ace* para DS. Segundo G. Ford, “só a primeira fase é legal, o resto é lixo”. Tá bom então...

+ NA PRÓXIMA EDIÇÃO*

Alma de calibre

EGM Brasil 66 • Julho • Nas bancas dia 9 de julho

LÂMINAS VÃO ZUNIR

Essa nova geração tem sido generosa pra os amantes de pancadaria, desde o balançante *Dead or Alive 4* do Xbox 360 até o técnico *Virtua Fighter 5* do PlayStation 3, passando pelo descontraído *Mortal Kombat: Armageddon* do Wii. Todos esses competidores trocaram porradas na geração passada, mas foram fatiados por um oponente do mais alto calibre. Um oponente do qual já estávamos com saudades, mas que está retornando com força total aos novos consoles: *Soul Calibur*. Na próxima edição, em nossa revelação exclusiva, você se surpreenderá com o que os novos games (sim, no plural!) dessa franquia têm a oferecer. Também teremos a chance de ver um pouco mais de *Final Fantasy XIII*, aquele tal RPG que não deve sair antes de abril de 2008. Aproveitaremos a oportunidade para fazer umas perguntinhas para os desenvolvedores, tipo "como vocês vão fazer para lançar vários títulos e manter o jogo vivo por 10 anos?". E ainda tem uma matéria sobre designers que deixam grandes empresas para fundarem seus próprios estúdios. E também uma outra sobre... Ah, aí já estaríamos entregando demais, né? Daqui 30 dias você fica sabendo o resto.



> PREVIEWS



- Final Fantasy XIII (PS3)
- Grand Theft Auto IV (360/PS3)
- Super Smash Bros. Brawl (Wii)

> REVIEWS



- Shadowrun (PC/360)
- Resident Evil 4 (Wii)
- Ninja Gaiden Sigma (PS3)
- Tomb Raider: Anniversary (PC/PS2/PSP)

> E MAIS



- Por que não fazem jogos de guerra no Iraque?
- Êxodo gamístico
- Revista do Futuro: começam as melhores participações

* Conteúdo sujeito a alteração sem aviso prévio



HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA



**CONFIRA NOSSA
LINHA COMPLETA
DE ACESSÓRIOS**



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

**ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS
VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.**

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro e/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

VAI ENCARRAR?
JUNTE A GALERA E PISE FUNDO!!



WWW.KARTUN.COM.BR



desenvolvido por:
GUNSOFT



Digitalizada por: Esther

Editada por: Guardião

Doador por: Guardião



contato@retroscans.org

Revista digitalizada e distribuída gratuitamente.

Não venda ou alugue esta revista.

<http://retroscans.org>